

ONKO VÄRILLÄ JA MUODOLLA VÄLIÄ?

Värin ja muodon vaikutus videopelihahmon
luonteen ja roolin kokemiseen

Kiitokset ohjaajilleni Silja Nikulalle, Leena Raappana-Luirolle ja Hannu Vanhaselle, opponentilleni Iiro Autiolle, sekä graduseminaarilaisille. Kiitokset myös Päivi Niinikankaalle haastattelulomakkeen tekniikan kanssa auttamisesta ja Raakel Hokkaselle kielentarkistuksesta.

Onko värillä ja muodolla väliä?

Värin ja muodon vaikutus
videopelihahmon luonteen ja roolin kokemiseen

Pro gradu -tutkielma
Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta
Graafinen suunnittelu
Kevät 2016
Laura Haapamäki

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Onko värillä ja muodolla väliä? Värin ja muodon vaikutus videopelihahmon luonteen ja roolin kokemiseen

Tekijä: Laura Haapamäki

Koulutusohjelma: Graafisen suunnittelun koulutusohjelma

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 57

Vuosi: Kevät 2016

Tiivistelmä:

Tutkielmassani käsittelen värin ja muodon merkitystä siihen, miten pelaaja kokee videopelihahmon luonteen ja roolin. Tavoitteenani on selvittää, miten väri ja muoto viestivät tässä rajatussa kontekstissa, ja mitä merkityksiä niillä on. Toivon, että tutkielmastani on apua videopelihahmojen suunnittelusta kiinnostuneille henkilöille.

Piirsin tutkielmaani varten kuvitteellisia videopelihahmoja. Hahmoja oli yhteensä 96 kappaletta, ja ne edustivat kahdeksaa väriä ja kuutta muotoa sekä nais- että mieshahmoina. Haastattelin sen jälkeen 32 suomalaista videopeliharrastajaa internet-lomakkeen avulla saadakseni selville, miten he tulkitsivat piirtämäni hahmot. Analysoin haastattelussa saamiani vastauksia väri ja muoto kerrallaan. Etsin eri vastaajien vastauksista yhteneväisyyksiä, joista pystyin päättelämään, millaiset roolit ja luonteenpiirteet ovat tyypillisiä minkäkin värisille ja muotoisille hahmoille. Vertasin saamiani tuloksia sekä taiteilijoiden että tutkijoiden aiempiin teorioihin. Osa tuloksista vastasi hyvin aiempaa tutkimusta, mutta osa oli yllättäviä.

Haastattelun tuloksista päättelin esimerkiksi, että kannallaan seisovan kolmion muotoinen hahmo tulkitaan usein päähenkilöksi, mutta pyöreää hahmoa ei koskaan. Kaikkein pahantahtoisimpia muotoja olivat vinoneliö ja kärjellään seisova kolmio. Mustat hahmot ovat analyysini perusteella ystävällisiä ja päähenkilön puolella. Valkoiset hahmot sen sijaan ovat pahantahtoisia. Sininen hahmo on vastausten perusteella usein viisas.

Avainsanat: Videopelit, hahmosuunnittelu, väri, muoto, haastattelututkimus

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi

1. JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen tausta	3
1.2 Tavoitteet ja tutkimuskysymys	4
1.3 Aineisto ja menetelmät	5
1.4 Rajaukset	7
1.5 Sijoittuminen aiempaan tutkimuskenttään	9

2. TEORIATAUSTA

2.1 Lähtökohta: Väri ja muoto merkityksen kantajana	11
2.2 Väri	12
2.3 Muoto	14
2.4 Muu hahmojen kokemiseen liittyvä oleellinen asia kuin värit ja muodot ..	17

3. VÄRIT

3.1 Punainen	19
3.2 Sininen	21
3.3 Keltainen	23
3.4 Vihreä	27
3.5 Ruskea	29
3.6 Harmaa	31
3.7 Musta	33
3.8 Valkoinen	35

4. MUODOT

4.1 Neliö	37
4.2 Suorakulmio	41
4.3 Kolmio kannallaan	43
4.4 Kolmio kärjellään	45
4.5 Vinoneliö	47
4.6 Ympyrä	49

5. LOPUKSI

5.1 Johtopäätökset	51
5.2 Pohdinta	55
5.3 Jatkotutkimus	56

LÄHTEET

KUVA- JA KAAVIOLUETTELOT

LIITTEET

1. Johdanto

1.1 TUTKIELMAN TAUSTA

Olen suunnitellut useita hahmoja erilaisiin tarkoituksiin ja usein huomannut, että se, miten muut ihmiset kokevat hahmoni, poikkeaa joskus suurestikin siitä, millaiseksi minä olen hahmon tarkoittanut. Tämä tutkielma lähti siitä, kun ystäväni sanoi erästä suunnittelemaani hahmoa ilkeän ja epäluotettavan näköiseksi. Minä olin ajatellut hahmon olevan itsenäinen, omapäinen sankari. Keskusteltuamme asiasta päädyimme siihen, että hahmossa esiintyvät kolmiot ja muut terävät muodot olivat syynä meidän molempien tulkintaan.

Uskon, että suunnittelija voi kertoa hahmon luonteesta ja tarkoituksesta pelaajalle värien ja muotojen kautta ja että pelaaja enemmän tai vähemmän alitajuisesti tulkitsee näitä viestejä. Toisin sanoen, hahmosuunnittelu voi taiteen lailla välittää merkityksiä ja tunnevaikutelmia värien ja muotojen kautta. Uskon näin omien kokemuksieni pohjalta sekä suunnittelijana että varsinkin pelaajana. Tässä tutkielmassa minua kiinnostaa lähteä selvittämään, miten tämä oikeastaan toimii ja miten voin käyttää tietoa hyväkseni. Uskon myös, että suunnittelija voi kehittyä ilmaisussaan paremmaksi.

Arto Mikkola kirjoitti muutama vuosi sitten pro gradu -tutkielman Star Wars -elokuvien hahmoissa ja kohtaauksissa käytetyistä väreistä ja muodoista, ja mietti siinä, olisiko mahdollista luoda merkistö, josta tekijä voisi tietyn vaikutuksen halutessaan valita joukon ominaisuuksia, jotka tätä asiaa välittävät. Hän oli kiinnostunut erityisesti hyvän ja pahan esittämisestä. Mikkola päätyi siihen tulokseen, että tällaisen aakkoston rakentaminen ei ole kovin yksinkertaista, eikä näin mahtunut mitenkään hänen tutkielmaansa, mutta hän jätti silti ajatuksen auki. Minua tällainen mahdollisuus kiehtoo kovasti, ja tässä tutkielmassa yritän jatkaa tämän aiheen tutkimista.

Monet hahmosuunnittelua koskevat asiat ovat samoja kaikelle hahmosuunnittelulle. Videopelien hahmosuunnitteluun kohdistuu kuitenkin erityisiä tarpeita johtuen interaktiivisuudesta ja joskus varsin nopeaa havainnointia vaativista tilanteista. Esimerkiksi kuvakirjassa tai sarjakuvassa katsojalla on aikaa tutkia hahmoa niin kauan kuin haluaa, mutta videopeleissä varsinkin viholliset hyppäävät puskasta äkisti ja pelaajan tulee voida heti tietää miten reagoida. Pelihahmoilla on rooleja, joita elokuva- tai kuvakirjahahmoilla ei ole, koska pelaajan ja hahmojen välille syntyy interaktiivisia suhteita. Muissa medioissa lukijan tai katsojan ei tarvitse jatkuvasti arvioida, mitä hahmoa voi käyttää hyödyksi ja mikä on uhka, johon pitää reagoida. Esimerkiksi

”tämä hahmo antaa tehtäviä” tai ”tämä hahmo on se, joka pitää vihollisista ensimmäisenä tappaa”.

Suurin ero värien ja muotojen merkityksissä videopelien ja esimerkiksi kuvakirjojen välillä saattaa kuitenkin olla pelaajille ja pelinkehittäjille kokemuksen kautta kertyneet assosiaatiot ja stereotypiat siitä, mitä mikäkin väri tai muoto viestii. Haluan ymmärtää miten juuri videopelien pelaajat kokevat värin ja muodon. Ymmärrän, että mitään universaalia kielioppia tästä on tuskin mahdollista määritellä, mutta onko mahdollista löytää joitain viitteitä siitä tietyn ihmisryhmän ja käyttötarkoituksen piirissä?

Pelinkehittäjät ottavat varsinkin päähahmojen suunnittelun hyvin vakavasti, koska päähahmo vaikuttaa pelaajan kokemukseen pelistä jo siitä alkaen, kun pelaaja näkee pelin mainoksen, jolloin se saattaa vaikuttaa ostopäätökseen. Jos pelaaja lisäksi kokee koko pelin tämän päähahmon kautta, sen merkitys on myös pelivaiheessa erittäin suuri. Parhaimmillaan pelaaja saattaa rakastua hahmoon siinä määrin, että ostaa oheistuotteita tai sarjan seuraavan pelin päästäkseen näkemään hahmon seuraavat seikkailut.

1.2 TAVOITTEET JA TUTKIMUSKYSYMYS

Tavoitteenani on selvittää, miten mikäkin väri tai muoto viestii tässä rajatussa kontekstissa, eli mitä se kertoo pelaamista harrastaville henkilöille ja videopelihahmoissa käytettynä. Tämän selvitettyäni pystyn paremmin arvioimaan, mitä minun tulee tehdä viestiäkseni haluamastani ominaisuudesta. Jos haluan tehdä surullisen hahmon, millaiset muodot kuvaavat tätä parhaiten? Entä jos haluan tehdä oikein ilkeän näköisen pahiksen? Miten pystyn maksimoimaan sen pahuuden ja ilkeyden?

Oletan, että ainakaan tämän tutkielman puitteissa ei ole mahdollista päästä sanomaan ”laita punaista ja hahmosta tulee aggressiivinen”. Toivon kuitenkin, että lukija oppii kiinnittämään huomiota siihen, miten värit ja muodot pelihahmoissa viestivät ja käyttämään tätä hyödykseen, jos hän myöhemmin suunnittelee itse pelihahmoja. Tarkoituksenani on kirjoittaa gradu, josta on hyötyä pelihahmojen suunnittelusta kiinnostuneille ihmisille. Haluan myös oppia itse tätä kirjoittaessani uusia asioita, ja että tästä on minulle hyötyä omassa työssäni taiteilijana.

Toki muutkin asiat, kuten hahmon kantamat aseet tai vaatetuksen tai muun varustuksen tyyppi, veriroiskeet ja lika kertovat hahmon tarinaa. Jos hahmolla on haarniska, hän on silloin luultavasti ritari tai muu soturi. Kuvittele mielessäsi kaksi ritaria. Toinen on lyhyt ja pyöreä. Hänen haarniskansa on vihreä, ja siinä on pienet pyöreät suojukset polvien ja olkapäiden kohdalla. Toinen ritareista on raskasrakenteinen ja hänellä on leveät hartiat. Hänen haarniskansa on punamusta ja siinä on teräviä kulmia

ja piikkejä olkapäissä. Kumpi näistä ritareista on mielestäsi vaarallinen?

Tutkimuskysymykseni on siis: ”Miten väri ja muoto vaikuttavat videopelihahmon luonteen ja roolin kokemiseen”.

Tutkin sekä väriä että muotoa, koska molemmat vaikuttavat hahmoon koko ajan ja niiden erottaminen toisistaan ei tekisi tutkimustuloksista kovin luotettavia. Samanmuotoinen hahmo tulkitaan todennäköisesti eri lailla riippuen siitä, minkä värinen se on. Näinollen saan luotettavampia tuloksia tutkimalla saman muotoista hahmoa eri värisinä versioina, jotta huomaan, mitä yhteistä näillä hahmoilla on, ja mikä voisi siis olla tämän muodon ominaisuus.

1.3 AINEISTO JA MENETELMÄT

Olen tehnyt tutkielmaa varten omia piirroksia kuvitteellisista videopelihahmoista ja haastatellut niitä apuna käyttäen suomalaisia videopeliharrastajia. Analysoin saamiani vastauksia ja vertaan niistä saamiani tuloksia lukemaani teoriaan.

Tutkin tätä aihetta piirtämällä, koska koen, että se on videopeleihin liittymättömän, abstraktin teorian analysointia varmempi tapa selvittää, mitä pelaaja hahmon nähdessään oikeasti ajattelee. Kuvat myös helpottavat asian hahmottamista lukijalle, joka kenties joskus lukee tutkielmaani saadakseen ideoita hahmosuunnitteluun. Tutkimalla olemassaolevien pelien hahmoja voisin toki saada selville, miten pelaaja ne kokee, mutta silloin minulla ei olisi samanlaista vapautta testata eri asioita ja useita versioita samasta hahmosta. Lisäksi tällaisissa tapauksissa pelaajan kokemukseen vaikuttaisi moni muu asia, joita en mitenkään voisi eliminoida, kuten mielipide kyseisestä pelistä ja hahmon tarina.

Piirsin 96 erilaista hahmoa, jotka edustavat kahdeksaa eri väriä (punainen, sininen, keltainen, vihreä, ruskea, harmaa, musta ja valkoinen), kuutta eri muotoa (neliö, pysty suorakulmio, kolmio kannallaan, kolmio kärjellään, vinoneliö ja ympyrä) ja kahta sukupuolta (mies ja nainen). Piirsin jokaisen muoto + väri + sukupuoli -yhdistelmän. Pystyin käyttämään siis samoja hahmoja muotojen ja värien testaamiseen.

Näissä hahmokuvissa yritin minimoida kaiken mahdollisen, joka vaikuttaa haastateltavien kokemuksiin ja joka ei suoraan liity väreihin ja muotoihin. Tausta on harmaa, koska taustakin vaikuttaa hahmossa käytettyjen värien tulkintaan, ja harmaa on ehkä neutraalein mahdollinen taustaväri. Piirsin kaikki hahmot melko neutraalissa asennossa, eli seisten suorassa liikkumattomana ja kädet sivuilla, koska ruumiinkielikin on vahva viesti. Hahmo pystyisi tarvittaessa myös seisomaan vahvan itsetietoisesti, arasti itseensä käpertyen tai vaikka seksikkäästi.

Keräsin vastauksia 32 pelaajalta, tavoitteenani oppia miten he kokevat piirtämäni videopelihahmot. Haastattelu oli puolistrukturoitu haastattelu ja tein sen kirjallisena

internetissä olleen lomakkeen kautta. Tämä siksi, että osa haastateltavista asuu kaukana minusta, ja koska materiaalin saaminen heti kirjallisessa muodossa helpotti sen käsittelyä. Vastausprosentti ei ollut 100%, eli lähetin haastattelulomakkeen 41 henkilölle. Koska tavoitteenani oli saada 32 vastaajaa, lähetin lomakkeita kunnes sain 32 henkilöä vastaamaan. Yksittäisen vastaajan vastauksia ja henkilöllisyyttä ei voi yhdistää toisiinsa.

Luku 32 perustuu siihen, että kun yksi vastaaja näki 6 hahmoa, sain yhteensä jokaisesta testattavasta hahmosta kaksi vastausta. Kuitenkin jokaisesta testattavasta asiasta tuli paljon enemmän vastauksia. Esimerkiksi sinistä väriä koskevia vastauksia tuli näin 24; jokainen muoto sinisenä sekä mies- että naishahmona, ja kahteen kertaan. Näistä 24 vastauksesta voin jo ehkä päätellä sinisestä väristä jotain siitä, mikä on yhteistä eri muotoisille sinisille hahmoille.

Näytin eri haastateltaville eri kuvia voidakseni eliminoida eräitä ongelmia. Jos näyttäisin samalle henkilölle kuvan punaiseen pukeutuneesta neliömäisestä hahmosta ja siniseen pukeutuneesta neliömäisestä hahmosta, haastateltava olisi alitajuisestikin verrannut niitä toisiinsa. Näyttämällä eri henkilöille vain yhden kuvan kutakin muotoa edustavasta hahmosta (esimerkiksi vain yksi pyöreä hahmo) ja vain yhden kuvan kutakin väriä edustavasta hahmosta sain paremmin tietoa siitä, miten hahmot koetaan itseksensä.

Valitsin haastateltavaksi aikuisia peliharrastajia, jotka eivät olleet ammatiltaan hahmosuunnittelijoita. Kaikki haastateltavat olivat suomalaisia. Hain kiinnostuneita jättämällä viestejä peliyhteisöjen Facebook-sivuille tai postituslistoille, jolloin kiinnostuneet sitten ottivat minuun yhteyttä. En laittanut lomaketta suoraan kenen tahansa saataville kahdesta syystä. Ensinnäkin halusin vastausten jakaantuvan niin, että kukin hahmo saa kaksi vastausta, enkä pystynyt teknisistä syistä sitä automatisoimaan. Toiseksikin näin seuloin esiin sellaiset vastaajat, joilla riitti mielenkiintoa vastata kunnolla, ja vältin häiriköt.

Pelaajayhteisöt, joiden kautta hain haastateltavia, ovat seuraavia: Rovaniemen Pelilabran julkinen Facebook-sivu ja yksityinen Facebook-ryhmä. Turun yliopiston Academic Nintendo Clubin postituslista, Helsingin yliopiston pelaajakerho HYPE:n postituslista, ja Suomen Geek Women Unite! -yhteisön yksityinen Facebook-ryhmä.

Vapaaehtoiseksi ilmoittautuneista henkilöistä, joille lähetin lomakkeen 20 oli miehiä ja 21 naisia. Haastattelun tekeillä ollessa uusin Frans Mäyrän ja Laura Ermin Pelaajabarometri oli vuodelta 2013. Se kertoo, että tutkielmani vastaajien sukupuoli-jakaumasta poiketen miehet pelaavat Suomessa digitaalisia pelejä hieman useammin kuin naiset. Tutkimuksen mukaan miehistä 76% pelasi digitaalisia pelejä edes joskus ja 59,4% aktiivisesti, kun taas naisista 71,1% pelasi edes joskus ja 45,9% aktiivisesti (Mäyrä & Ermi, 2014).

Minun piti tarkasti miettiä, miten asettelen kysymykset niin, että en kysymyksillä rajaa tai ohjaa vastauksia. Vastaaminen oli hyvin vapaata ja siihen sai käyttää niin paljon aikaa kuin halusi. Haastattelun aluksi haastateltaville kerrottiin, että kysely liittyy graduun, jossa tutkitaan videopelihahmojen suunnittelua. Kysymyksiksi tuli:

Millainen tämän hahmon luonne mielestäsi on?

Millaisessa roolissa hän saattaisi olla pelissä?

Minkä tyyppisessä pelissä kuvittelisit tämän hahmon esiintyvän?

Jokainen haastateltava sain eteensä 6 erilaista hahmoa. Haastattelumakkeesta löytyy kuvankaappaus liitteestä 1.

Saatuani vastaukset taulukoin ne. Sitten kävin taulukon läpi kunkin eri käsitteen kuten ”pahantahtoinen” kanssa, ja merkitsin jokaisen vastauksen, johon kyseinen käsite sopi. Tämän jälkeen saatoin nähdä minkä värin tai muodon kohdalla esimerkiksi käsitettä ”pahantahtoinen” on paljon, ja missä vähän. Hyväksyin samaan käsitteeseen myös synonyymeja ja melkein samaa tarkoittavia selityksiä, eli pahantahtoiseksi merkitsin myös vastaukset joissa sanottiin esimerkiksi ”ilkeä”. Käsitteet, joita tutkin, koskevat hahmon roolia ja luonnetta, joten erittelin nämä. Näinollen erotin ”pahantahtoisien”, joka kuvasi luonnetta, ja ”antagonistin”, joka kuvasi hahmon roolia pelaajan vastustajana. Toki usein nämä molemmat mainittiin samassa vastauksessa, mutta toisaalta sain myös vastauksia, joissa hahmosta sanottiin, että se on ilkeä mutta pelaajan puolella. Käsitteet, joita etsin taulukosta, olivat videopelinhahmon roolin peruselementtejä (esimerkiksi päähahmo, sivuhahmo, velho, soturi), luonteenpiirteisiin liittyviä käsitteitä (esimerkiksi viisas, tyhmä), teorioiden pohjalta valittuja käsitteitä (esimerkiksi kylmä, lämmin) sekä vastauksista esiin nousseita käsitteitä (esimerkiksi isällinen, uskonnollinen, kääpiö).

Olen muutaman kerran maininnut, että jonkin muotoiset tai väriset hahmot olivat usein tavallisia ammattiryhmiä edustavia sivuhahmoja. Tarkoitan tällä seppiä, majatalonpitäjiä, kauppiaita ja muita oikeasti olemassaolevia ammatteja, joiden edustajia näkee monissa videopeleissä sivuhahmoina. Epätavallisiksi ”ammateiksi” tässä tutkielmassa määrittelen esimerkiksi yliluonnollisia asioita sisältävät ”ammatit”, kuten velhot, yhteiskunnallisesti merkittävät roolit, kuten kuninkaalliset, sekä sankarit, seikkailijat ja maailmaa valloittavat antagonistit.

Vertaan myös haastattelusta saamiani tuloksia lukemiini teorioihin. Lopuksi mietin mitä tästä kaikesta opin, miten hyvin teoriat toimivat hahmosuunnittelussa, ja pystynkö kenties tekemään jotain omia johtopäätöksiä tämän kaiken pohjalta.

1.4 RAJAUKSET

Siihen, miten pelaaja kokee hahmon, vaikuttaa toki moni muukin asia kuin värit ja

muodot. Hahmon eleet, käyttäytyminen, äänet, varustus ja ympäristö kertovat paljon. En tutki näitä tämän tutkielman puitteissa. Olen siis pyrkinyt tekemään hahmokuvista mahdollisimman neutraaleja kaiken muun kuin tutkittavan asian suhteen.

Myöskin pelin tyyppi ja yleinen visuaalinen ilme vaikuttaa hahmon kokemiseen. Synkähkössä länsimaaisessa action-pelissä esiintyvä protagonistista voi näyttää rajulta omassa maailmassaan, mutta jos samaa hahmoa käyttää kirkasvärissä, liioitellussa ja fantastisessa japanilaisessa roolipelissä, se saattaa näyttää valjulta, harmaalta ja mitättömältä. Keskityn nykyaikaisiin, grafiikoiltaan suhteellisen realistisiin konsoli- ja PC-peleihin, ja lähinnä länsimaisiin peleihin. Muotokieli on tekniikan ja kulttuurisyyden takia hyvin erilaista muunmuassa mobiilipeleissä ja aasialaisissa peleissä.

Keskityn lähinnä seuraaviin peligenreihin: fantasia, seikkailu, roolipelit ja toiminta. Suurin osa viimeaikaisista suosituimmista ison budjetin peleistä kuuluu johonkin näistä. Olen jättänyt pois urheilupelit sekä casual-pelit kuten *SingStar*. Urheilupelit rajaan pois siksi, että haluan keskittyä peleihin, joissa suunnittelijan pitää suunnitella uusi fiktiivinen hahmo yleensä fiktiiviseen maailmaan. Urheilupeleissä hahmojen pitää usein näyttää vain jonkin oikean jalkapallojoukkueen pelaajilta, ja suunnittelun tavoitteeksi tulee todellisuuden kopioiminen. Se ei ole tämän tutkielman kannalta kovin mielenkiintoista. Casual-pelit rajaan pois lähinnä eri kohderyhmän vuoksi. Haluan selvittää, miten juuri pelaamista harrastavat henkilöt kokevat hahmot, ja casual-pelien kohderyhmänä ovat usein ihmiset, jotka eivät koe olevansa pelaajia ja joilla ei ole samoja kokemuksia pelihahmoista. Toki mikään ei estänyt haastateltavia mainitsemasta vastauksissaan muunkin tyyppisiä pelejä, ja mikäli he ovat näin tehneet, mainitsen sen.

Olen kysynyt haastateltavilta myös millaiseen peliin he kuvittelisivat hahmon sijoittuvan. Tämä siksi, että tietäisin millaista peliä he ovat ajatelleet hahmon luonnetta ja roolia pohtiessaan. En halunnut sanoa haastattelulomakkeessa mihin genreen hahmo kuuluu, koska se olisi rajannut vastausta ja ohjannut vastaajaa. Mikäli vastaajat ovat vastanneet hahmojen sopivan selkeästi eri genreen kuin yllämainitsemani fantasia, seikkailu, roolipelit ja toiminta, kirjoitan sen auki.

Kaikki kuvissa esiintyvät hahmot ovat suhteellisen realistisia ihmishahmoja. Olisi hyvin mielenkiintoista tutkia myös fantasiarotuja, kuten örkkejä, mutta se ei yksinkertaisesti mahdu rajaukseen. En usko että realististen ihonvärien ollessa kyseessä katsoja tulkitsee tumma- ja vaaleaihoisia hahmoja eri lailla väriopin kautta, vaan tulkinta riippuu enemmän ennakkoluuloista. Sen sijaan fantasiaroduissa ihonvärillä saa aikaiseksi vaikka mitä mielenkiintoista. Sininen ihonväri saattaa tuoda yliluonnollisen vaikutelman, ja vihreäihoisia assosioidaan luontoon (metsänhenget ym.) tai vähäjärkisiin pahiksiin (örkit).

Sukupuooleen en kiinnitä huomiota, ellei se erikseen ilmene tutkimustuloksissa tai

aineistossa. Sukupuolentutkimus ei ole tämän tutkielman aiheena. Kaikilla piirtämälläni hahmoilla kuitenkin on sukupuoli, ja haastateltavat saattavat kiinnittää siihen huomiota. Koen kuitenkin, että piirtämällä pelkästään androgyyneja hahmoja haastateltavat voisivat kiinnittää siihenkin huomiota, enkä näin välttäisi ongelmaa. Kuitenkin väri ja muoto ovat kulttuurissamme sukupuolittunutta, pidin siitä tai en, ja saattaa olla että jos piirrän raskasrakenteisen hahmon, se koetaan eri lailla riippuen siitä, onko hahmo nainen, mies tai jotain muuta. Koitan eliminoida näitä ongelmia piirtämällä sekä nais- että miespuolisia hahmoja, ja mikäli haastateltavat mainitsevat sukupuolen vaikuttavan hahmon kokemiseen, kirjoitan senkin auki.

En keskity värin optisiin tai kemiallisiin ominaisuuksiin, vaan lähinnä siihen, miten värit koetaan. Fyysisessä maailmassa myös pinta, jossa väri on, vaikuttaa ratkaisevasti sen kokemukseen. Jätän sen käsittelemättä, koska videopelihahmoissa väri on aina 3D-mallin päällä ja hahmoja katsotaan kuvaruudulla. Toki tekstuurin voi laittaa näyttämään vaikka kuluneelta tai muuten muistuttamaan erilaisia pintoja, mutta tekstit eivät mahdu tämän tutkielman rakenteeseen.

Värejä ja muotoja on loputtomasti. Keskityn muutamaani valitsemini perusväriin ja perusmuotoihin.

Joidenkin mielestä väreillä on fyysisiä vaikutuksia, eli ne saattavat esimerkiksi vaikuttaa katsojan ruumiinlämpötilaan. Joidenkin lähteiden mukaan punainen väri saa ihmisen kokemaan tilan lämpimämmäksi tai ruoan maittavammaksi (Lämpötilasta Rihlana, 1997, 84, ruoasta Huttunen, 2013, 122-123). Tämä ei liity tutkielmaani.

1.5 SIIJOITTUMINEN AIELMAAN TUTKIMUSKENTTÄÄN

Aiempi videopelien akateeminen tutkimus koostuu pääasiassa niiden sosiaalisista ja yhteiskunnallisista vaikutuksista, taloudellisista asioista, sukupuolirooleista ja pelien kasvatuksellisista mahdollisuuksista. Katherine Isbister on kirjoittanut pelihahmon kokemisesta esimerkiksi ruumiinkielen, roolin ja käytöksen kannalta. Pelien ja pelihahmojen suunnittelusta väriin ja muotoon liittyvästä näkökulmasta on tietääkseni olemassa vain ei-tieteellistä, pelintekijöiden kirjoittamaa tekstiä.

Animaatioissa hahmosuunnittelulla on jo pitkät perinteet, varsinkin Disneyn kaltaisissa arvostetuissa studioissa. Animaattori Tom Bancroftin kirja *Creating Characters with Personality* (2006) on yksi tutkielmaani varten lukemistani kirjoista, ja siitä löytyy yhteneväisyyksiä haastatteluni tuloksiin joidenkin muotojen kohdalla.

Semiotikat, kuten tässä tutkielmassa viittaamani Gunther Kress ja Theo van Leeuwen, ovat tutkineet merkityksen välittymistä. Kress & van Leeuwen perehtyvät jopa väriin artikkelissa *Colour as a semiotic mode* (2002) ja kirjan *Reading Images* myöhemmässä painoksessa, johon artikkeli pääosin sisältyy. Koen että heidän teoriansa

soveltaminen on erittäin hedelmällistä, vaikka sinällään se ei liity videopeleihin kuinkaan, vaan on yleisluontoisempi. Olen käyttänyt sitä tässä teoreettisena viitekehyksenä. Kressin ja van Leeuwenin mukaan väristä on aiemminkin yritetty tehdä teorioita, jotka selittäisivät mitä, mikäkin väri merkitsee. Moderneista taiteilijoista näin ovat tehneet esimerkiksi Kandinsky, Mondrian ja Malevich. Vaikka näiden teorioiden tarkoitus olikin olla universaaleja, se ei oikein ole onnistunut. Muutkin värien merkityksiä määritelleet teoriat ovat onnistuneet pätemään vain rajatuille ihmisjoukoille tai rajatussa tarkoituksessa. (Kress & van Leeuwen, 2006, 227-228)

Havaintopsykologi Rudolf Arnheim on tutkinut taiteen kokemiseen vaikuttavia psykologisia ilmiöitä. Hänen kirjansa *Art and Visual Perception* (University of California Press, 1974) selittää, miksi katsoja tulkitsee kuvan tai muodon niin kuin tulkitsee. Taidemaalari ja Taideteollisen korkeakoulun lehtori Harald Arnkil selostaa perusteellisesti värien havaitsemisesta kirjassaan *Värit Havaintojen Maailmassa* (Taideteollinen korkeakoulu, 2007).

Taiteilijat ovat kirjoittaneet erityisesti väristä. Heidän teoriansa eivät ole yleensä kovin tieteellisiä, ja osia niistä on myöhemmin todistettu vääriksi. Kuitenkin taiteilijoiden teoriat ovat hyvin mielenkiintoisia vertailukohtia haastattelutuloksilleni, ja olen maininnut yhtymäkohtia ja erimielisyyksiä runsaasti analyysikappaleissa. Vanhin tässä tutkielmassa käyttämäni väriteoria on Johann Wolfgang von Goethelta, joka oli 1700- ja 1800-luvuilla elänyt saksalainen runoilija ja yleisnero. Goethelle väriopin perustana olivat hänen omat havaintonsa. 1900-luvun alussa, modernin abstraktin taiteen valloittaessa maailmaa, taiteilijat kirjoittivat teorioita erityisen ahkerasti. Bauhaus-kouluun Saksaan kerääntyi monia tällaisia taiteilijoita. Siellä vaikutti esimerkiksi Wassily Kandinsky, joka väitti että, kaiken taiteen on keskityttävä katsojan sielun koskettamiseen eli sisäiseen välttämättömyyteen. Kuvan kaksi keskeisintä vaikuttamiskeinoa olivat Kandinskyn mukaan muoto ja väri (Kandinsky, 1988, 62). Johannes Itten tutki värien vaikutusta, maalasi paljon abstrakteja värisommitelmia ja oli erityisen kiinnostunut värien rinnakkainasettelusta. Josef Albers oli kiinnostunut erityisesti värien vuorovaikutuksesta ja väriyhdistelmistä. Ittenin ja Albersin kirjat ovat edelleen laajasti käytössä Suomenkin taidekouluissa.

Toisin sanoen tieteellistä teoriaa on paljon värien yleisistä ominaisuuksista, vaikutuksista ja havaitsemisesta, mutta muodosta on vähemmän. Mikään näistä teorioista ei viittaa videopeleihin, vaan ne pyrkivät värien ja muodon ominaisuuksien selvittämiseen käyttökohteesta riippumatta. Tutkielmani siis sijoittuu tähän välimaastoon; toisaalla on sekä tieteellistä tutkimusta että pelinkehittäjien kirjoittamia oppaita, jotka eivät liity väriin ja muotoon, ja toisaalla väreihin ja muotoihin keskittyvää akateemista tutkimusta ja taiteilijoiden ideoita, jotka taas eivät liity videopeleihin.

2. Teoriatausta

2.1 LÄHTÖKOHTA: VÄRI JA MUOTO MERKITYKSEN KANTAJANA

Semiotiikka tutkii sitä, miten merkit välittävät merkityksiä, ja on siksi mielestäni tälle tutkielmalle luonteva teoriatausta. Merkki voi olla melkein mikä tahansa ihmisen tekemä asia, joskin lukemani teorat keskittyvät lähinnä kuviin, ja minä keskityn videopelihahmoihin. Merkillä on lähettäjä (sign-maker), tässä tapauksessa hahmo-suunnittelija, merkitys (the signified), muoto (the signifier) ja havaitsija, eli pelaaja.

Gunther Kress ja Theo van Leeuwen kirjoittavat kirjassa *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (2006) kuvan kieliopista, eli tavoista, joilla eri elementit yhdessä muodostavat enemmän tai vähemmän monimutkaisia merkityksiä. Esimerkiksi kirjoitetun kielen sijamuodot ja sanaluokat ovat kielioppia, jota kirjoittaja pystyy käyttämään hyväkseen välittääkseen eri merkityksiä vaikka lauseen perussisältö pysyisi samana, samaan tapaan kuin kuvaelementtien eri värit ja sijoittelu vaikuttavat kuvan merkitykseen vaikka kuvassa esiintyvät elementit pysyisivät samoina. (Kress & van Leeuwen, 2006, 1-2.) Tämä kielioppi koostuu pitkälti vakiintuneista käytännöistä, ja kirjassa kielioppi määritelläänkin tietyn ihmisryhmän käyttämäksi kieliopiksi (Kress & van Leeuwen, 2006, 2-4). Tässä tutkielmassa olen kiinnostunut videopelien tekijöiden ja pelaajien välisen kommunikoinnin kieliopista. Värin ja muodon merkitys lienee aivan erilainen esimerkiksi arkkitehtien keskuudessa. Tämä onkin tärkeä asia, sillä tämä tutkielma erottaa värin ja muodon käytön videopeleissä värin ja muodon käytöstä muissa medioissa.

Videopelihahmo on merkinä multimodaalinen. Se tarkoittaa, että merkki käyttää viestintään useampaa kuin yhtä semioottista koodia eli semioottista resurssia (Kress & van Leeuwen, 2006). Näitä voivat olla hahmon ulkonäkö, ääni ja liike. Ulkonäön alakoodit voivat olla väri ja muoto.

Väri täyttää Kressin ja van Leeuwenin mukaan semioottisen koodin vaatimukset: Sillä voi esittää asioita (ideational): Kartalla sininen tarkoittaa vettä ym. Sitä voi myös käyttää ihmisten välisten merkitysten välittämiseen (interpersonal) vaikka viestimällä omasta roolista vaatteiden värillä. Sitä voi käyttää myös asioiden erottelemiseen ja yhdistämiseen (textual). Muodolle heillä ei ollut samanlaista määritelmää. (Kress & van Leeuwen, 2006, 229-230). Muotoa käytetään kuitenkin yleisesti asioiden kuvaimiseen. Kaapista, jonka ovesta on risti, löytyy ensiapuvälineet. Painamalla neliönmuotoista nappia soittimessa musiikki pysähtyy. Ihmiset lähettävät myös toisilleen

sydämen muotoisia kortteja kertoakseen tunteistaan, eli sillä voi välittää interpersoonallisia merkityksiä. Liikennemerkkeissä eri tyypit on eroteltu muodon perusteella; kolmion muotoiset ovat varoitusmerkkejä ja suorakulmion muotoiset opasteita.

Minua kiinnostaa tässä tutkielmassa paljon värien ja muotojen konnotaatiot. Denotaatio on kuvan ilmeinen merkitys, esimerkiksi se, että valokuva jäniksestä esittää jänistä. Konnotaatio tarkoittaa asiaan liittyviä tunteita ja kulttuurisia arvoja. (Seppänen, 2011, 182).

Kress & van Leeuwen eivät tosin mitenkään selitä yksittäisen värin tai muodon välittämiä merkityksiä, mikä on tämän tutkielman aiheena. Käytän näitä teorioita taustana sille, että pelihahmot merkkeinä todellakin välittävät merkityksiä, mutta vielä ei ole selvää, millaisia merkityksiä ne minkäkin värin ja muodon avulla välittävät.

2.2 VÄRI

Värioppi on mielenkiintoinen ja laaja kokonaisuus. Tässä tutkielmassa pystyn tutki-
maan vain yksittäisen värin merkitystä. Raja-
aan siis pois paljon asioita liittyen värien
yhdistelmiin ja niiden suhteisiin toisiinsa nähden. Tässä on hyvin tiivistetty katsaus
väriopin perusteisiin sellaisia lukijoita varten, joille ne eivät ole tuttuja.



Kuva 1: Ittenin väriympyrä

Useimmat lähteet sijoittavat värit jonkinlai-
selle väriympyrälle tai muulle geometriselle kap-
paleelle. Kuvassa 1 on Johannes Ittenin hyvin
tunnettu malli. Tässä väriympyrässä päävärit
ovat keltainen, sininen ja punainen, ja niistä pi-
täisi Ittenin mukaan pystyä sekoittamaan kaikki
muut värit. Ittenin mukaan värien sekoittaminen
sekoittaa myös niiden merkityksiä; Esimerkiksi
punaista (valta) ja keltaista (tieto) sekoittamalla
saa itsevarman oranssin (Itten, 1989).

Värioppiteoriat poikkeavat siinä, mitkä ovat
päävärejä ja mitkä niiden vastavärejä. Varsinkin
taiteilijoille suunnatuista teorioista osa määrittelee värit sen mukaan, miten maalia voi
sekoittaa. Sen sijaan optiikan kautta värejä tutkivat teoriat ja painoteknologia ovat eri
mieltä. Albers erottelee nämä kätevästi: Koloristin (esim. taidemaalari) päävärit ovat
sininen, punainen ja keltainen. Fyysikon päävärit ovat kolme muuta, ja psykologia
käyttää sinistä, punaista, keltaista ja vihreää. (Albers, 1991, 85.)

Sävy tarkoittaa onko väri punainen, sininen, vihreä vai jotain muuta. Vaaleus eli
valööri tarkoittaa onko väri tumma vai vaalea. Tummimmillaan mikä tahansa väri on
musta ja vaaleimmillaan valkoinen. Kirkkaimmillaan väri voi olla keskivaiheilla, joskin



Kuva 2: Sävyjä

Kuva 3: Vaaleus eli valööri

*Kuva 4: Värikylläisyys
eli saturaatio*

esimerkiksi keltaisen kirkkain (eli kylläisin) kohta on vaaleampi kuin esimerkiksi violetin. Käsitteen ”vaaleus” merkityksestä ovat eri lähteet joskus eri mieltä, mutta tässä tutkielmassa tarkoitan sillä pinnan vaaleutta neutraalissa valossa ja muihin pintoihin nähden, en siihen kohdistuvan valon määrää. Sama väri voi näyttää kirkkaalta mustalla taustalla ja tummalta valkoisella taustalla.

Kylläisyys eli saturaatio viittaa värin harmauteen tai kirkkauteen, eli siihen, kuinka paljon värissä on jotain sävyä verrattuna mustaan, harmaaseen tai valkoiseen. Yleensä kylläiset värit ovat kaikkein voimakkaimpia ja herättävät huomiota, kun taas harmaat katoavat taustaan. Toisaalta kylläiset värit viestivät juhlavuutta ja nuoruutta. Arnheimin mukaan kirkas ja puhdas väri on aktiivisempi kuin murrettu (Arnheim, 1974, 368). Kressin ja van Leeuwenin mukaan kylläinen väri on intensiivisin, mahdollisesti kaikkein positiivisin, mutta menee helposti räikeäksi. Harmahtava väri taas voi olla neutraali, herkkä tai apea. (Kress & van Leeuwen, 2006, 158-160). Kylläisen ja vähemmän kylläisen ero on aina suhteellinen, sillä sama väri saattaa näyttää loistavalta jonkin sitä harmaamman vieressä, ja harmaalta puhtaan värin vieressä.

Kressin ja van Leeuwenin mukaan värin *modaliteetti* on korkeimmillaan, eli väri koetaan todenmukaisimpana, silloin kun sen saturaatio on samaa luokkaa kuin tyypillisessä modernissa värivalokuvassa. Mikäli värit ovat haalistuneet, kuva on vähemmän todenmukainen tai ”kummitusmainen”, ja mikäli värit ovat kylläisemmät, kuva koetaan helposti liioiteltuna. Modaliteettiin vaikuttaa myös värin monipuolisuus ja sävyvaihtelu. Tasaisen yksivärinen kuva ei ole yhtä todenmukainen kuin kuva, jossa on eri värejä ja värien sävy vaihtelee niin, että esimerkiksi punaisissa alueissa on sekä oranssiin että violettiin vivahtavia punaisia. (Kress & van Leeuwen, 2006, 158-160.)

Monet teoriat jakavat värit kylmiin ja lämpimiin. Ittenin mukaan punaoranssi on väriympyrän väreistä lämpimin ja sinivihreä kylmin. Hän liittää lämpimiin väreihin ominaisuuksia kuten lähellä, raskas, arurinko ja kiihottava. Kylmiin väreihin Itten liittää ominaisuuksia kuten varjo, rauhoittava, kevyt, kaukana. (Itten, 1989, 45.) Arnheim taas väittää, että ei perusväri vaan se, mitä siihen on sekoitettu, määrää onko väri kylmä vai lämmin. Näin sinertävä punainen ja sinertävä keltainen ovat kylmiä, kun taas punertava keltainen ja punertava sininen ovat lämpimiä. Samalla hän huomioi, että kylmä ja lämmin eivät tässä kuvaa vain fyysistä lämpiötilaa, vaan esimerkiksi

ihmisen luonteenlaatua, niin että lämmin ihminen koetaan mukavammaksi. (Arnheim, 1974, 369).

Goethe jakaa värit, ei lämpötilan mukaan vaan sen mukaan, ovatko värit positiivisia vai negatiivisia. Positiivisuuden ja negatiivisuuden hän määrittelee valon heijastumista ja läpinäkyviä objekteja tutkimalla, mutta käytännössä keltainen on kaikkein positiivisin väri, ja siihen yhdistyy esimerkiksi lämpö, aktiivisuus, kirkkaus, voima. Positiiviset värit aiheuttavat nopeita ja innostavia tunteita. Sininen on kaikkein negatiivisin väri, ja siihen yhdistyy varjot, pimeys, heikkous, kylmyys ja etäisyys. (von Goethe, 2016.)

Psykologian tutkijat Patricia Valdez ja Albert Mehrabian tekivät vuonna 1994 tutkimuksen värien vaikutuksesta tunnereaktioihin. Siinä koehenkilöille näytettiin värinäytteitä ja pyydettiin arvioimaan niitä suhteessa mielihyvään, aktivaatioon ja hyökkäykseen. Kirkkaudella ja kylläisyydellä on tutkimuksen mukaan paljon vaikutusta. Värin miellyttävyys lisääntyy kirkkauden ja kylläisyyden lisääntyessä. Näistä kirkkauden vaikutus on suurempi. Sininen on väreistä miellyttävin, ja keltainen vähiten miellyttävä. Aktivaation suhteen hieman yllättävästi vihertävänkeltainen on aktivoivin ja vähiten aktivoivia ovat violetti ja oranssi. Kylläisyys lisää selvästi aktivaatiota. Sävyllä ei juuri ole vaikutusta hyökkäävyyteen. Kirkkaudessa keskiluokkaa olevat värit ovat vähiten hyökkäviä ja tummat eniten. Poikkeuksena musta-valkoinen-harmaa, joissa vaaleimmat värit ovat selvästi vähiten hyökkäviä. (Valdez & Mehrabian, 1994.)¹

Väriopin käyttöä vaikeuttaa se, että ihmisillä on hyvinkin monenlaisia käsityksiä siitä, mitä jokin väri tarkoittaa. Jos sanon ”vihreä” ja käsken eri ihmisiä antamaan minulle vihreän, saan monta erilaista väriä. Jopa väriopin teoreetikoilla on hieman eri käsityksiä siitä mikä oikeastaan on esimerkiksi vihreä. Tässä tutkielmassa on mukana kuvat, joita näytin haastateltaville, joten lukija näkee heti mitä väriä tarkoitan.

2.3 MUOTO

Suhteellisen realistisessa pelissä hahmo ei ole koskaan esimerkiksi täydellinen kolmio. Tässä tutkielmassa tarkoitan muodolla siis sitä, millaisen muodon hahmon koko siluetti muodostaa, sekä sitä, millaisia muotoja hahmon sisällä on käytetty. Esimerkiksi kuvassa 5 hahmo on piirretty vinoneliön muotoon. Sen vaatteet muodostavat kokonaisuudesta vinoneliömäisen, ja yksityiskohdat, kuten kampa, muodostavat lisää vinoneliöitä. Muotoon vaikuttaa hahmon ruumiinrakenne, vaatteet ja varusteet. Myös kasvoissa voivat samat muodot toistua ja olenkin siihen näissä hahmoissa pyrkinyt, kuitenkin vain niin pitkälle kuin valitsemani piirustustyyli salli. Tyyliteltyssä pelissä

¹ Harald Arnkil on suomentanut käsitteet mielihyvä, aktivaatio ja hyökkävyys kirjassaan *Värit havaintojen maailmassa* (2007)

muodon voi viedä vielä paljon pelkistetyimmäksi kuin mitä minä olen näissä hahmoissani tehnyt. Lisäksi on toki mahdollista yhdistellä eri muotoja.

Hahmo koostuu viivoista ja muodoista, vaikka se olisi millainen. Viivoja ovat pelkkänä viivana esiintyvien asioiden (esimerkiksi hahmon viitassa olevat raidat) lisäksi ääriviivat. Lisäksi hahmossa voi olla pisteitä, kuten napit.

Kandinsky pitää pistettä kaiken muodon perustana. Pisteen tarkkaa kokoa tai muotoa ei hänen mukaansa voi määrittellä, vaan se on suhteessa koko kuvan tai kuvion pinta-alaan. Piste ei liiku minnekään vaan pysyy tiiviisti paikallaan, ja sillä on oma sointinsa, johon tosin vaikuttaa sen sijainti. Kuvanveistossa piste on kulmassa, jossa tasot kohtaavat. Viiva syntyy Kandinskyn mukaan pisteen liikkeessä. (Kandinsky, 1947, 25-37.)

Eri suuntaiset viivat viestivät erilaisia asioita. Kandinskyn mukaan vaakasuora viiva on kantava ja kylmä, pystysuora viiva taas on korkea ja lämmin. Vaaka- ja pystysuorat viivat rinnastetaan mustaan ja valkoiseen. Ne ovat kaikki vaikenivia. Musta rinnastetaan vaakasuoraan ja valkoinen pystysuoraan. Viivan muuttuessa vinoksi tai diagonaaliksi siitä tulee dynaamisempi. Siinä voi olla enemmän tai vähemmän kylmää ja lämmintä riippuen siitä, miten lähellä se on pysty- tai vaakaviivaa. Punainen taas olisi diagonaali, ja se ei suinkaan ole vaikeniva vaan sillä on sisäistä jännitystä. (Kandinsky, 1947, 57-65.)

Vaaka- ja pystysuorien viivojen staattisuus selittyy Kandinskya kommentoineen Unto Pusan mukaan sillä, että ympäristö on täynnä esimerkkejä staattisista pysty- ja vaakasuorista muodoista, kuten rakennukset, niiden osat ja huonekalut. Koska nämä asiat ovat staattisia, ihminen tottuu pitämään pysty- ja vaakasuoria muotoja staattisina myös taiteessa. Lisäksi vino esine tosielämässä näyttää kaatuvalta, kun taas pysty- ja vaakasuorat pysyvät paikoillaan. (Pusa, 1977, 18-19.)

Viivojen suunta vaikuttaa paitsi erillisiin viivoihin, myös muotoihin, jotka koostuvat näistä viivoista. Näinollen neliö, jossa on vain pysty- ja vaakasuoria viivoja, on kaikkein staattisin muoto. Lisäksi neliössä pysty- ja vaakaviivojen erilaiset assosiaatiot, kuten kylmä ja lämmin, kumoavat toisensa. Toisaalta vinoneliö, jossa on vain diagonaali, on heti paljon dynaamisempi. Suorakulmion ominaisuuteen vaikuttaa onko se pysty- vai vaakasuuntainen suorakulmio, pystysuuntaisen ollessa Kandinskyn



Kuva 5: Vinoneliö näkyy tämän hahmon muodossa.

teorioiden pohjalta siis korkeita ja lämpimiä, ja vaakasuorien taas kantavia ja kylmiä. Arnheimin mukaan pysty- ja vaakasuorat muodot tulkitaan normaaleiksi, ja vinot muodot poikkeuksiksi. Vino muoto kuvastaa liikettä tai siihen kohdistuvaa painetta. (Arnheim, 1974, 425-426.)

Viivan muuttuessa suorasta kaarevaksi se saa lisää ominaisuuksia. Kandinskyn mukaan käyrä viiva on suora viiva, johon kohdistuu painetta (Kandinsky, 1947, 79). Pusan mukaan ympyrä on yhtä vahvojen voimien tulos ja sillä on taipumusta lepoon (Pusa, 1977, 44).

Muodon jännitteeseen vaikuttaa kulmien suuruus: Terävä kulma on lämpimin ja jännitteisin, suora kulma kylmä ja hallittu, ja tylppä kulma heikko ja passiivinen (Kandinsky, 1947, 69-72). Tämä antaisi neliön ja suorakulmion muotoisille hahmoille kylmän ja hallitun ominaisuuden, koska niissä on paljon suoria kulmia. Kolmion muotoisissa hahmoissa on enemmän teräviä kulmia, mikä siis tekisi niistä lämpimiä ja jännitteisiä. Vinoneliön muotoisissa hahmoissa tylpät ja terävät kulmat vaihtelevat, piirtämäni hahmot kun eivät ole tasaisia vinoneliöitä.

Muotoon vaikuttaavat paitsi se, mitä perusmuotoa se esittää, myös muodon muuttaminen ja vääristäminen. Ympyrän muuttaminen soikioksi tekee siitä dynaamisemman (Arnheim, 1947, 428-429). Muodolla voi myös kuvata liikettä tai muotoon kohdistuvaa painetta tai muuta voimaa. Painovoiman vuoksi ihminen on tottunut pitämään ylöspäin suuntautuvaa liikettä voittoisana ja alaspäin suuntautuvaa passiivisena ja antautumisena. Ylhäällä olevat objektit näyttävät raskaammilta kuin alhaalla olevat objektit. Samoin muodon yläosa näyttää helposti raskaammalta kuin alaosa. (Arnheim, 1974, 30) Abstraktien tulkintojen lisäksi hahmo voi kuvata liikettä esimerkiksi niin, että sen hiukset sojottavat vasemmalle. Silloin se näyttää helposti siltä kuin siihen osuisi koko ajan oikealta puhaltava tuuli, tai siltä kuin se olisi juuri heilauttanut päätään.

Muoto on aina suhteessa ympäristönsä muotoon. Videopeli rajautuu suorakulmaiseen, vaakamuotoiseen näyttöön. Hahmon sijainti näytöllä myös vaikuttaa, eli alalaidassa oleva hahmo on helposti vakaampi ja raskaampi kuin ylälaidassa oleva. En tässä tutki hahmojen tai muiden muotojen sijoittumista eri kohtiin näyttöä, mutta tämä pätee myös hahmon sisällä. Mikäli hahmon alaosa on isompi tai muusta syystä raskaamman näköinen kuin yläosa, se tuskin tekee hahmosta kokonaisuudessa raskaan näköistä. Sen sijaan raskas tai iso yläosa, kuten leveät hartiat tai iso pää, saa koko hahmon näyttämään raskaammalta.

Useimmat pelihahmot ovat edes suurinpiirtein symmetrisiä. Hahmo on symmetrinen kun jonkin akselin, yleensä hahmon keskellä pystysuunnassa olevan akselin, molemmat puolet ovat toistensa peilikuvia. Tästä poikkeaminen tuo jännitettä ja elävyyttä. Se saattaa myös tehdä hahmosta ”oudon” koska ihminen on tottunut siihen,

että ihmishahmot yleensä ovat enemmän tai vähemmän symmetrisiä. Yleensä epäsymmetriaa esiintyykin vain vaatteissa; esimerkiksi hahmolla voi olla rinnan yli diagonaalisesti menevä nahkahihna tuomassa dynaamisuutta hahmon ulkonäköön. Tässä tutkielmassa kaikki hahmot ovat symmetrisiä.

2.4 MUU HAHMOJEN KOKEMISEEN LIITTYVÄ OLEELLINEN ASIA KUIN VÄRIT JA MUODOT

Tämän tutkimuksen hahmot seisovat suorassa harmaalla taustalla, mutta oikeissa peleissä ne tietenkin juoksevat ympäristöissään, puhuvat, ilmehtivät, liikkuvat tietyllä tavalla ja tekevät valintoja. Väri ja muoto eivät suinkaan ole ainoata asioita, jotka vaikuttavat pelaajan mielikuvaan. Pelaaja myös oppii hahmosta, ainakin jos se on toistuvasti näkyvä hahmo, koko ajan enemmän pelin edetessä ja hänen mielikuvansa siitä saattaa siis muuttua.

Näin hahmon ulkonäöllä on eniten valtaa vaikuttaa silloin, kun hahmo tavataan ensimmäisen kerran. Hahmon ulkonäkö luo ennakko-oletuksia siitä, miten se käyttäytyy pelin edetessä, ja nämä odotukset saattavat sitten osoittautua oikeiksi tai vääriksi.

Stereotypiat vaikuttavat tulkintaan. Katherine Isbister määrittelee stereotypian muistiin jääneeksi skeemaksi, jossa asiat kuten ruumiinrakenne, ikä ja sukupuoli liittyvät ennakkoluuloihin henkilön luonteesta ja henkisistä ominaisuuksista. Katsoja helposti näkee henkilössä tai videopelihahmossa vain stereotypiaan sopivia ominaisuuksia, ja jättää ristiriitaiseksi kokemansa ominaisuudet huomioimatta. Videopeli-hahmoissa käytetään paljon stereotypioita, koska pelitilanteet voivat olla nopeita ja pelaajalle ei jää aikaa pohtia, mahtaako tämä hahmo olla ystävällinen vai vihollinen. (Isbister, 2006, 12-13)

Kun pelaaja aloittaa uuden pelin ja kohtaa sen hahmot ensimmäistä kertaa, hänen tulkintaansa vaikuttaa aiemmista peleistä, muusta populaarikulttuurista ja omasta elinympäristöstä saadut vaikutteet ja stereotypiat. Mikäli pelaaja on pelannut paljon pelejä, joissa mustat hahmot ovat antagonisteja, hän tulkitsee helposti uudenkin mustan hahmon antagonistiksi. Uudet hahmot voivat joko vastata kaikin puolin näitä stereotypioita, tai ne voivat poiketa niistä.

Tällä hetkellä populaarikulttuurissa ja erityisesti toisissa videopeleissä olevat hahmot vaikuttavat pelaajan tulkintaan. Moni tämän tutkielman vastaaja on maininnut neliönmuotoisten hahmojen vaikuttavan kääpiöiltä. Esimerkiksi *Dragon Age* -peleissä esiintyy kääpiöitä, ja tutkielman tekohetkellä suosituissa *Hobitti*-elokuviissa suuri osa hahmoista on kääpiöitä. Nämä tunnetut hahmot ovat saattaneet vaikuttaa siihen, millaisina vastaajat pitivät haastattelussa näyttämiäni neliönmuotoisia hahmoja.

Konteksti, eli ympäristö ja tilanne jossa hahmo on, vaikuttaa myös suuresti. Tämä tarkoittaa sitä, missä hahmo on ja millaisia muita hahmoja on ympärillä. Varsinkin

väriopissa kaikki on suhteellista, ja hahmo saattaa harmaalla taustalla näyttää kirkkaalta ja iloiselta, mutta vielä kirkkaammin pukeutuneiden hahmojen ympäröimänä mitäänsanomattomalta. Konteksti toki vaihtelee saman pelinkin sisällä.

Valaistuksellakin on vaikutuksensa asiaan. Valossa oleva henkilö koetaan helpommin pyhänä tai puhtaana, varjossa oleva tuntemattomana (Arnheim, 1974, 324-328). Lisäksi varjoilla voi aiheuttaa pelkoa. Koska tässä tutkielmassa hahmot ovat tasaisella taustalla tasaisesti valaistuja, tätä vaikutusta ei synny. Se hieman rajoittaa näiden hahmojen mahdollisuuksia ilmentää esimerkiksi pyhyyttä tai pelottavuutta.

Lopultakin jokaisella pelaajalla on oma henkilökohtainen makunsa ja omat kokemuksensa. Kaikki eivät koe asioita samalla tavalla.

3. Värät

3.1 PUNAINEN

Haastateltavat sanoivat punaisia hahmoja keskimääräistä useammin sekä antagonisteiksi että pahantahtoiseksi tai ilkeiksi. Luonteesta kommentoitiin esimerkiksi *”Räis-kyvä tulisieluinen, äkkipikainen, ehkä hieman ilkeä.”* ja *”ilkeä, määrätietoinen, sisäänpäin kääntynyt”*. Punaisia hahmoja mainittiin itsekeskeisiksi ja äkkipikaisiksi silloinkin, kun hahmo ei ollut haastateltavan mielestä pahan puolella. Eräskin mainittiin luonteeltaan *”äkkipikainen, itsekäs”* mutta rooliltaan *”pelaajan ohjaama tulimaagi, joka osaa loitsia tulipalloja”*. Luonteeltaan punaisia hahmoja sanottiin usein myös äkkipikaisiksi ja itsekeskeisiksi.

Punaisten hahmojen tulkitseminen antagonisteiksi saattaa johtua värin yleisestä assosiaatiosta vereen ja väkivaltaan. Toisaalta useammassakin lukemassani teoriassa voimakas punainen saa tämänkaltaisia merkityksiä. Kandinskyn mukaan voimakkaammillaan punainen voi olla jopa tuskallinen (Kandinsky, 1988, 57), ja käyttämäni väri on erittäin voimakas. Ittenin mukaan punainen voi vierusväreistään riippuen viestiä intohimoa, sodan ja demonien maailmaa ja vallankumousta (Itten, 1989, 85-86).

Punaisten hahmojen haastattelussa saamissa rooleissa näkyy kaksi selkeää ryhmää; Toinen on antagonistit ja toinen velhot. Punaisia hahmoja sanottiin taikakyyjiä omaaviksi viisi kertaa, enemmän kuin minkään muun värisiä, ja näistä kolmessa mainittiin tulielementti. Yksi vastaaja mainitsi tulielementin myös yhdestä keltaisesta hahmosta, mutta muihin väreihin sitä ei yhdistetty ollenkaan.

Kuitenkaan kumpikaan näistä rooleista tai ilkeys ei näkynyt ollenkaan pyöreissä tai neliömäisissä punaisissa hahmoissa. Pyöreät ja neliön muotoiset punaiset hahmot mainittiin kaikki sivuhahmoiksi, ja pyöreät hahmot kolmessa vastauksessa neljästä hyvántahtoiseksi. Koska pyöreät ja neliön muotoiset hahmot ovat vastaajien mielestä kaikkien muidenkin värien kohdalla yleensä harmittomia, tavallisia ihmisiä, saattaa olla, että näiden muotojen konnotatiiviset merkitykset tässä asiassa ovat vahvempia kuin punaisen värin konnotatiiviset merkitykset.

Lukemani teoriat ovat pääosin yhtä mieltä siitä, että punainen on aktiivinen ja voimakas väri. Kandinsky pitää sitä lisäksi määrätietoisena (Kandinsky, 1988, 90-93). Tämä näkyy haastattelun tuloksissakin selvästi kolmion ja vinoneliön muotoisissa hahmoissa, joille mainittiin paljon aktiivisia rooleja, joista useimmat velhoja tai antagonisteja. Toisaalta suorakulmion ja erityisesti neliön tai ympyrän muotoiset hahmot



Kuva 6: Punaisia hahmoja

mainittiin useimmiten sivuhahmoiksi, jotka eivät ole peleissä yleensä aktiivisia. Neliön ja ympyrän merkitykset muotona saattavat tässä olla voimakkaampia kuin punaisen värin merkitykset.

Haastattelun tuloksien perusteella punaiset hahmot ovat useammin luonteeltaan kylmiä, poikkeuksena jälleen neliö. Tämä poikkeaa siitä miten useimmissa värioppi-teorioissa punaista pidetään lämpimänä värinä, vaikka valitsinkin hahmoihin keski-punaisen, jota ei ole taitettu oranssin eikä violetin suuntaan.

Minkäänlaista assosiaatiota intohimoon ei vastauksissa mainittu, vaikka ainakin Itten ja Kandinsky pitävät punaista intohimon värinä (Itten, 1989, 85-86, ja Kandinsky, 1988, 90-93). Tämä saattaa osittain johtua hahmojen staattisuudesta, ja samat hahmot olisivat voineet vaikuttaa intohimoisilta mikäli ne liikkuisivat sopivalla tavalla. Kuitenkin tuloksieni perusteella pelkkä väri ei pysty viestimään intohimosta.

Samoin kuin kaikilla muillakin väreillä, ja kaikilla muodoilla, yleisimmät genret joihin vastaajat kokivat punaiset hahmot kuuluviksi olivat fantasia, seikkailu ja roolipelit. Merkittäviä huomioita punaisten hahmojen ja peligenren suhteen en löytänyt. Scifi-genreen punaisia hahmoja ei koettu kuuluvaksi, mutta ei se ollut useimpien muidenkaan värien kohdalla yleistä.

3.2 SININEN

Siniset hahmot koettiin useammin viisaiksi tai älykkäiksi kuin muut. Tästä haastateltavat kommentoivat muunmuassa *"Mystinen, salaperäinen, viisas. Pelissä sisällä johtava hahmo, yllättäen ilmestyvä ja katoava tietolähde."* tai *"Hän on viisas, hiljainen ja päättäväinen."* Toisaalta neliön muotoiset siniset hahmot koettiin joka toisessa tapauksessa tyhmiksi. Molemmissa näistä vastauksista kävi myös selvästi ilmi että hahmo ei ole mitenkään erityinen. Esimerkiksi *"Vähän tyhmä, mutta ahkera ja lojaali. Rividuunari/sotilas, poliisi tms. lainvartija, 'perusjannu'."* Molemmat tyhmäksi koetut siniset hahmot ovat miehiä. Muun värisiä neliön muotoisia hahmoja ei juuri koettu tyhmiksi, joskaan ei viisaiksikaan. Sinisen värin assosiaatio viisauteen lienee siis jotenkin erityisen risti-riidassa neliön, tai neliöön liitetyn tavallisuuden kanssa.

Neliön, suorakulmion ja kannallaan olevan kolmion muotoiset siniset hahmot koettiin paljon myös rauhallisiksi, mutta tämä assosiaatio ei yhtään näkynyt kärjellään olevan kolmion, vinoneliön ja ympyrän muotoisissa sinisissä hahmoissa. Seppo Rihlaman kirjassa *Värioppi* (1997) on Maurice Dérivéren taulukko, jonka mukaan sininen symboloi viisautta, älykkyyttä ja tiedettä (Rihlama, 1997, 107). Muissa luke-
missani teorioissa tätä yhteyttä ei näy. Kandinskyn mukaan sininen on taipuvainen syvyyteen ja äärettömyyteen, sekä sisäänpäinkääntyvä ja rauhallinen (Kandinsky, 1988, 83-84). Ittenin mukaan sininen on vetäytyvä ja myös sisäänpäin kääntyvä



Kuva 7: Sinisiä hahmoja

(Itten, 1989, 88). Nämä käyvät hyvin yhteen haastattelun tulosten kanssa, mitä tulee suorakulmion ja kannallaan seisovan kolmion muotoisiin sinisiin hahmoihin.

Velhoja tai muuten taikakykyjä omaavia siniset hahmot ovat melko keskimääräisesti. Puolet vastaajista, jotka kokivat että sinisellä hahmolla on taikakykyjä, mainitsivat sen hallitsevan vesi- tai jääelementtiä.

Selvästi useammin siniset hahmot mainittiin hyväntahtoisiksi kuin pahantahtoisiksi, vaikka ne olisi samalla koettukin kylmiksi. Esimerkiksi *"Hahmo on hieman kylmäkö ja etäinen. Hän ei puhu paljoa ja on enemmän introvertti. Tekee ja toteuttaa jos häneltä pyydetään jotain. Hahmo on myös tyyppinä hyvä."* Samoin ne olivat selvästi useammin pelaajan puolella kuin antagonistin puolella. Valdezin & Mehrabianin mukaan sininen on kaikista väreistä miellyttävin väri (Valdez & Mehrabian, 1994).

Siniset hahmot mainittiin selvästi useammin isällisiksi tai äidillisiksi, tai päähenkilön vanhemmiksi, kuin minkään muun väriset hahmot. Tämä on erityisen selkeää mieshahmojen tapauksessa, jossa kaksi kolmesta isäksi tai isälliseksi mainitusta oli sinisiä suorakulmioita. Ehkä isiä pidetään rauhallisina ja viisaina. Suorat kulmat tuovat suorakulmion muotoisiin hahmoihin vakautta, joka on myös melko isällinen ominaisuus.

Sinistä pidetään usein kylmänä värinä. Kylmyys on haastattelun tuloksissakin mainittu useammin kuin muissa väreissä, lainauksena *"Aikuinen, neuvonantaja, kylmä, hiljainen, viisas, aavistuksen eksentrisen."* Mitään surullisuuteen tai pimeyteen viittaavaa ei vastauksissa näy, vaikka ainakin Goethe ja Itten liittävät sinisen värin niihin (Itten, 1989, 88 ja von Goethe, 2016).

Kysyttäessä millaiseen peliin vastaajat kokisivat sinisen hahmon kuuluvan, ei vastauksissa ollut mitään muista väreistä olennaisesti poikkeavaa. Fantasia, seikkailu ja roolipelit olivat yleisimmät genret. Kuten punaisessakin värissä, sinisiä hahmoja ei koettu kuuluvaksi scifi-peleihin ollenkaan.

3.3 Keltainen

Saamieni vastauksien perusteella keltainen ei tekisi hahmosta selkeästi hyvää tai pahaa. Pahantahtoinen tai ilkeä esiintyi vastauksissa hieman useammin kuin hyvántahtoinen tai ystävällinen, mutta ero ei ollut merkittävä. Toisaalta keltaiset hahmot olivat hieman useammin päähenkilön puolella kuin vastustajia tai antagonistin puolella.

Keltaiset hahmot mainittiin harvoin päähenkilöiksi, ja niissäkin kahdessa tapauksessa jossa keltainen oli pelattava hahmo, toinen oli *"Toisaalta sopisi myös roolipelin hahmoksi, koska on neutraali ja täten moni voisi hahmoon samaistua ja muokata siitä sellaisen kuin haluaa."* ja toinen oli pelattava hahmoluokka. Keltaisia hahmoja ei siis



Kuva 8: Keltaisia hahmoja

koeta persoonallisiksi, uniikeiksi päähenkilöiksi.

Taikakyyjä keltaisilla hahmoilla ei vastaajien mukaan juurikaan ollut. Keltainen, vihreä ja ruskea ovat ne värit, joiden edustajia vastaajat kaikkein harvimminkin sanoivat velhoiksi.

Keltaiseen hahmoon selvästikin liitetään uskonto, koska vastauksissa mainittiin uskonto viidesti, ja näistä hahmoista neljä oli keltaisia. Yksi oli aurinkotemppelin palvelusväkeä, toinen luostarin tai kirkon juoksupoika, kolmas pappi, ja neljäs enkeli tai jumalatar. Jälkimmäisessä, ja ehkä myös papissa, saattoi olla kyse keltaisen assosiaatiosta kultaan ja siksi yliluonnolliseen.

Iloisuutta ei vastauksissa näkynyt kuin kerran, ja muitakaan positiivisia ominaisuuksia, kuten ystävällinen, ei merkittävästi useammin kuin muun värisillä hahmoilla. Keltaista ei vastauksissa myöskään koettu lämpimäksi kertaakaan, ja kylmä mainittiin kerran. Tämä on jokseenkin päinvastaista siihen nähden, että teoriat sanovat keltaista lämpimäksi ja iloiseksi. (Esimerkiksi Itten, 1989, 84)

Mahdollisesti se, että hahmoissa ei esiinny pelkästään puhdasta keltaista, vaikutti tähän. Toisin kuin abstraktissa värin käsitteessä tai tasaisissa värinäytteissä, joita osa teoreetikoista on käyttänyt, videopelihahmo ei voi olla puhtaan yksivärinen. Hahmossa on pakostakin ainakin varjoja, ja minun piirtämissäni hahmoissa eri kohdat ovat tummuusasteeltaan hieman erilaisia. Osa hahmojen vaatteiden yksityiskohdista on tummempia kuin muu vaatetus, esimerkiksi viitta tai vyö. Samaa tummuuden vaihtelua on kaikissa muissakin väreissä, mutta keltainen lienee sille herkin. Kandinskyn mukaan keltainen muuttuu tummennettaessa helposti ruskeaksi ja on tunnistettava vain vaaleana. (Kandisky 1988, 83). Goethenkin mukaan vähänkin epäpuhdas keltainen on epämiellyttävä (von Goethe, 2016).

Ittenin mukaan puhdas keltainen kuvastaa ymmärrystä ja tietoa, mutta murrettuna mustasukkaisuutta, petollisuutta ja mielenvikaisuutta (Itten, 1989, 84). Haastattelussa keltaiset hahmot olivat kuitenkin viisaita tai älykkäitä saman verran kuin muunkin väriset keskimäärin. Petollisuus ja mielenvikaisuus mainittiin molemmat keltaisista hahmoista kerran, mutta yksittäisiä mainintoja näistä ominaisuuksista oli muunkin värisissä hahmoissa, eli haastattelun perusteella ne eivät olisi keltaisen ominaispiirteitä.

Keltaisia hahmoja ei mainittu kertaakaan rauhallisiksi. Samoin ei ollut minkään muun värin kohdalla, eli ilmeisesti keltainen hahmo on rauhaton.

Kun kysyin millaiseen peliin vastaajat kuvittelevat hahmon kuuluvan, keltaiset hahmot olivat eri väreistä selkeitä se, jonka vastaajat liittivät sciifiin. Muuten vastaukset olivat melko samanlaisia kuin muillakin väreillä, eli yleisimmät genret olivat jälleen fantasia, seikkailu ja roolipelit.



Kuva 9: Vibreitä hahmoja

3.4 VIHREÄ

Vihreät hahmot mainittiin parantajiksi useammin kuin minkään muun väriset. Ehkä tämä johtuu värin elämään ja terveellisyys-teen liittyvistä assosiaatioista. Taikakykyjä vihreiltä hahmoilta löytyi keskimääräistä harvemmin. Myöskin, yhdessä ruskeiden kanssa, ne olivat kaikkein harvimmin aatellisia tai muun vaikutusvaltaisen taustan omaavia.

Pari kertaa haastateltujen kommentoissa mainittiin, että tämä vihreän sävy ei ole luonnollinen. Esimerkiksi ”*Vihreä väri tuo mieleen luonnon ja nuoruuden. Vihreän sävy ei ole kuitenkaan mielestäni tässä luonnollinen ja rauhallinen, vaan keinotekoisien ärhäkäs.*” Tämä saattaa liittyä vihreän eri sävyjen assosiaatioihin, siihen että luonnossa harvoin näkee yhtä kirkasta vihreää kuin keinotekoisesti voi tuottaa, tai värin modaliteettiin eli siihen, miten todenmukaisena se koetaan. Ilmeisesti hahmon väri on kylläisempi kuin mihin vastaajat ovat tottuneet, joten se koettiin keinotekoiseksi. Myöskin yksi vastaaja tulkitse hahmon kuuluvan kirkasväriseen ei-realistiseen peliin värin vuoksi: ”*Tätä hahmoa on todella vaikea kuvitella johonkin peliin. Erikoinen, räikeän kokovihreä väritys voisi sopia johonkin tasoloikkapeliin, mutta hahmon muu 'luonnollinen' ulkonäkö ei. Vastaan, että hän on tasoloikkapelissä, jossa on värikäs ei-realistinen maailma.*” Valitsin hahmoihin tämän vihreän sävyn, koska halusin vihreiden hahmojen olevan yhtä saturoituja kuin punaisten, keltaisten ja sinisten. Ilmeisesti näissä muissa väreissä korkea saturaatio koetaan luontevana, koska vastaavia kommentteja niiden keinotekoisuudesta ei tullut.

Sekä Kandinsky että Goethe pitivät tärkeänä että vihreässä yhdistyvät sininen ja keltainen. Goethen mukaan vihreä on siksi silmää miellyttävä väri, ja Kandinskyn mukaan tämä tekee siitä rauhallisen ja passiivisen, mutta silti elävän. (von Goethe, 2016, ja Kandinsky, 1988, 82-86.) Myös Ittenin mukaan vihreä on rauhallinen väri (Itten, 1989, 88-89) Haastattelun vastauksissa rauhallisuus esiintyi saman verran kuin muillakin väreillä keskimäärin, eli harvoin. Aktiivisessa roolissa vihreät hahmot olivat melko saman verran kuin muut keskimäärin. Näinollen tämän vihreän sävyn kohdalla tutkielmani tulokset poikkeavat tässä suhteessa teorioista.

Kandinskyn mukaan vihreä voi lisäksi olla tylsä, flegmaattinen, porvari ja itseensä tyytyväinen. (Kandinsky, 1988, 82-86.) Vastaajat mainitsivatkin vihreät hahmot tylsiksi kahdesti, mikä on useammin kuin millään muulla värillä.

Yleisimmät genret, joihin haastatellut yhdistivät vihreät hahmot, olivatkin jälleen fantasia, seikkailu ja roolipelit. Joitain erityispiirteitä silti löytyi. Vihreät hahmot koettiin harvemmin historiallisiin peleihin sopiviksi kuin muun väriset. Tämä saattaa johtua värin kirkkaudesta, jos näin kirkas väri koetaan keinotekoiseksi ja siksi historialliseen peliin sopimattomaksi. Vihreän värin kohdalla tuli muihin väreihin verrattuna selkeästi eniten puzzlepeli-vastauksia, mutta mikään näistä vastauksista ei perustellut genre-valintaa.



Kuva 10: Ruskeita hahmoja

3.5 RUSKEA

Ruskeat hahmot ovat selkeästi useammin hyvän- kuin pahantahtoisia. Sain niiden kohdalla vastaukseksi esimerkiksi *"Ystävällinen tai neutraali, rehellinen kansalainen"* tai *"Hän huolehtii muista ja on ystävällinen"*. Kuitenkaan ruskea ei ole se kaikkein ystävällisin väri, vaan moni väri sai vielä enemmän tällaisia vastauksia. Ruskea on sen sijaan haastattelutulosten mukaan kaikista väreistä selkeästi lämpimin.

Ruskeita hahmoja sanottiin viisaiksi keskimääräistä harvemmin, mutta kukaan ei maininnut niitä tyhmiksi.

Ruskeat hahmot ovat hiukan useammin päähenkilöä vastaan kuin päähenkilön puolella, mutta ero on hyvin pieni. Maageiksi tai muuten taikakykyjä omaaviksi ruskeat hahmot mainittiin harvoin. Samoin ne mainittiin harvoin aatellisiksi, yhtä harvoin kuin vihreät hahmot. Usein ruskea hahmo oli tavallisen ammatin omaava, kuten kauppias tai majatalonpitäjä. Esimerkiksi ruskea hahmo toimi *"luotettavana palvelijana, esim. palatsin keittiömestarin apulaisena."*

Päähenkilöksi ruskeita hahmoja koettiin melko keskimääräisesti, mutta kaksi viidestä näin sanoneesta vastaajasta sanoi että hahmo voisi olla joko sivuhahmo tai kehitettävä päähenkilö. Esimerkiksi *"Pelissä hahmo voisi toimia hyvin jonakin sivuhahmona. Hän on se, jolta voi kysyä neuvoa tai ostaa hedelmiä. Toisaalta hahmo voisi toimia tarinan päähenkilönäkin, pelin alussa tavallisena tyttönä, joka ajan myötä muuttuu sankariksi."* Olemassa olevien pelien päähenkilöiden värityksessä ruskea on erittäin yleinen väri, varsinkin silloin kun päähenkilö on valkoihoinen, hieman kovanaamaisten näköinen lyhyttukkainen lihaksikas mies. Tämä on erittäin stereotyyppinen päähenkilö. Harvoin kuitenkaan edes tällaisissa tapauksissa päähenkilön vaatetus on näin tasaisen ruskea.

Ruskea liitetänee usein arkisuuteen ja tavallisuuteen. Sillä ei useimmissa arkitilanteissa ole juuri huomiväriarvoa, ja se hukkuu helposti taustaan. Se saatetaan myös assosoida luonnolliseksi koska puu ja monet muut perusmateriaalit ovat ruskeita ellei niitä värjätä tai maalata. Yksi vastaaja oli maininnut ruskean hahmon luonnonläheiseksi. Tällaisia vastauksia tuli ruskean lisäksi vain vihreästä. Seppo Rihlaman mukaan ruskea näyttääkin rauhalliselta ja maanläheiseltä (Rihlama, 1997, 110). Kandinsky piti ruskeaa pidättyväisenä (Kandinsky, 1988, 92). Tämä sopii melko hyvin haastatteluni tuloksiin. Muuten lukemani teorial eivät ruskeaa juuri maininneet.

Samoin kuin muunkin väriset, ruskeat hahmot mainittiin useimmiten kuuluvan fantasia-, seikkailu- ja roolipeleihin. Historialliset pelit mainittiin hieman keskimääräistä useammin, luultavasti värin tavallisuuden vuoksi. Ihmisten saattaa olla helpompi kuvitella tavallisen ruskean värinen hahmo historialliseen maailmaan kuin esimerkiksi kirkkaanvihreä.



Kuva 11: Harmaita babmoja

3.6 HARMAA

Harmaat hahmot ovat vastausten perusteella keskimääräistä useammin päähenkilöitä. Vain harva vastaaja kuvasi niitä missään tavallisessa ammatissa olevaksi sivuhenkilöksi, kuten sepäksi tai kauppiaksi. Vaikka harmaa usein mielletään mitäänsanomattomaksi ja taustaan hukkuvaksi väriksi, tästä ei ollut vastauksissa montaa viitteitä. Velhoiksi tai vaikutusvaltaisiksi harmaita hahmoja sanottiin melko saman verran kuin muunkin värisiä keskimäärin.

Vastausten perusteella harmaat hahmot ovat hieman useammin päähenkilön puolella kuin antagonistin puolella. Molempia kyllä esiintyi vastauksissa, kuten *"Party member pelin alussa, päähenkilön lapsuuden ystävä"* tai *"keskitason pahis, kenties pääpahiksen oikea käsi."* Lisäksi pari vastaajaa kertoi harmaan hahmon roolin olevan tältä kantilta hieman epäselvä, kuten; *"Voi olla sekä hyvien että pahojen puolella. Jokin asia saa kyseenalaistamaan käskyjen noudattamista joko puolenvaihdon verran tai siinä määrin, että oikeus on lähempänä toteutumista."*

Harmaat hahmot ovat selvästi luonteeltaan useammin hyvän- kuin pahantahtoisia. Keskimääräistä useammin vastaajat pitivät niitä rauhallisina, vaikka harmaa ei olekaan vastausten perusteella aivan niin rauhallinen kuin sininen. Kaksi vastaajaa piti harmaata hahmoa parantajana; harmaiden lisäksi parantajia oli vain vihreissä ja valkoisissa.

Väriopin teoreetikoilla ei ole harmaasta paljoa sanottavaa. Rihlaman mukaan se on arkinen ja voi suurina alueina olla masentava (Rihlama, 1997, 110). Tätä arkisuutta ei vastauksissa yllättäen näkynyt. Kandinskyn mukaan harmaa on soinniton, liikkumaton, ja lohduton (Kandinsky, 1988, 90). Liikkumattomuus saattaa vastata sitä, että vastaajat pitivät harmaita hahmoja verraten paljon rauhallisina. Ittenin mukaan harmaa ottaa helposti viereisestä väristä vaikutteita, varsinkin jos viereinen väri on harmaan kanssa samaa tummuusastetta (Itten, 1989, 37). Harmaa väri saattaa siis vaikuttaa hahmon kokemiseen lähinnä silloin, kun se selkeästi eroaa ympäristöstään tummuusasteeltaan ja on hahmossa isona alueena.

Kysyttäessä millaiseen peliin vastaajat kuvittelivat hahmon, olivat vastaukset harmaiden hahmojen kohdalla melko samanlaisia kuin muillakin. Yleisimmät genret olivat jälleen fantasia, seikkailu ja roolipelit. Jostain syystä kukaan ei kokenut harmaiden tai valkoisten hahmojen kuuluvan tasoloikkapeliin, vaikka kaikkien muiden värien kohdalla tällaisia vastauksia oli tullut edes yksi. Tasoloikkapeleissä on melko usein värikäs värimaailma, mikä saattaa selittää tätä.



Kuva 12: Mustia hahmoja

3.7 MUSTA

Mustat hahmot ovat selkeästi useammin hyvän- kuin pahantahtoisia, ja hieman useammin päähenkilön puolella kuin antagonistija tai antagonistin puolella. Esimerkiksi: *"Utelias, huolehtivainen, hellä, rebellinen, melko herkkä ja tunteellinen vaikka kätkeekin sen puolen itsessään hyvin."* ja *"Kaveri, apuri, lapsuuden ystävä. Päähenkilön luottomies, muttei ehkä välttämättä itse päähenkilö."* Näinollen tutkielmani tulokset ovat melko päinvastaisia sen yleisen idean kanssa, että musta liitettäisiin pahuuteen. Mustista hahmoista mainittiin kaikkein useiten, että he ovat hyväntahtoisia tai ystävällisiä.

Keskimääräistä useammin mustat hahmot mainittiin päähenkilöiksi. Tämä saattaa johtua osittain siitä, että olemassa olevissa peleissä päähenkilöt pukeutuvat melko usein mustaan, varsinkin rajummissa toiminta- ja roolipeleissä. Toisaalta musta voi kuvastaa hahmon voimakkuutta ja hyökkäävyyttä, ja päähenkilöillä on usein tällaisia ominaisuuksia ainakin edellämainituissa genreissä.

Mustan hyökkäävyys tuli ilmi Valdez & Mehrabianin tutkimuksessa, ja he pohtivat, että tämä selittää miksi mustiin pukuihin pukeutuneita pidetään voimakkaina ja pätevinä. Toisaalta, koska sitä usein pidetään auktoriteetin värinä ja ihmiset pukeutuvat mustaan halutakseen näyttää vakavasti otettavilta, saattaa sillä olla tämän kautta assosiaatio voimakkuuteen ja pätevyyteen. (Valdez & Mehrabian, 1994.) Tämä saattaa selittää myös miksi mustat hahmot koettiin keskimääräistä useammin aatellisiksi, ja melko harvoin tavallisen ammatin edustajaksi, kuten sepäksi.

Mustat hahmot eivät vastaajien mielestä olleet älykkäitä tai viisaita. Kerran mainittiin järkevä, mutta siinä saattoi olla kyseessä se, että hahmo oli neliö. Neliömuodolla ja järjestyksellä oli selkeä yhteys. Ilmeisesti mustalla ei ole mitään konnotaatiota älykkyyteen tai viisauteen. Kukaan ei toisaalta sanonut mustaa hahmoa tyhmäksi.

Mustaa pidetään länsimaissa (ja osassa Aasiaa) surun värinä. Tähän viittaavia vastauksia tuli vähän, mutta silti enemmän kuin muun värisille hahmoille. Tästä esimerkkinä eräs vastaaja on kuvannut hahmon luonteeksi *"Suoraviivainen, avoin, vilpitön, synkkä, surullinen."* Kuitenkin suurimmassa osassa vastauksia mustat hahmot eivät siis olleet erityisen surullisia.

Kandinskyn mukaan musta on vaikeneva väri, jossa ei ole mitään mahdollisuuksia, se on kuollut ja ei-mikään (Kandinsky, 1988, 88). Tämä ei näkynyt kuinkaan haastattelun tuloksissa. Arnkilin mukaan musta ja valkoinen esiintyvät luonnossa harvoin eli ne ovat tehokkaita huomiokeinoja (Arnkil, 2007, 98).

Vaikka mustat hahmot sopivat vastaajien mielestä jälleen eniten fantasia-, seikkailu-, ja roolipeleihin, oli niiden kohdalla poikkeaviakin vastauksia. Yksi vastaaja sijoitti hahmon kauhupeliin, ja toisen mielestä hahmo olisi sopinut vampyyriteemaiseen peliin. Tällaisia vastauksia ei tullut minkään muun värin kohdalla. Lisäksi mainittiin räiskintäpeli, joka mainittiin mustan lisäksi vain valkoisessa.



Kuva 13: Valkoisia hahmoja

3.8 VALKOINEN

Laskiessani hyvän- ja pahantahtoisuutta, huomasin että valkoiset koettiin kolmessa vastauksessa pahantahtoisiksi (käytetyt sanat olivat egoisti, manipuloiva, sosiopaatinen, ilkeä, tyranni ja kavala). Tämä oli keskimääräinen määrä muihin väreihin verrattuna, mutta kukaan ei kertaakaan maininnut valkoista hahmoa hyväntahtoiseksi. Valkoinen on vastausten mukaan kylmä väri.

Rooliltaan valkoiset hahmot mainittiin antagonistiksi kaikkein useimmiten, eli jopa hieman useammin kuin punaiset. Tästä esimerkkinä *”Tämä hahmo on sellainen, joka pelin alkupuolella on olevinansa puolellasi, antaen neuvoja tai käskyjä. Jossain vaiheessa peliä tulisi ilmi, että kyseessä onkin pelin pahis, ellei jopa viimeinen vastustaja.”*

Pahuus ja pahantahtoisuus keskittyivät suorakulmion, kannallaan olevan kolmion ja vinoneliön muotoisille hahmoille. Samoin kuin punaisen kohdalla, kukaan ei sanonut valkoista pyöreää hahmoa pahantahtoiseksi eikä antagonistiksi, eli ilmeisesti valkoisen assosiaatio pahuuteen on heikompi kuin pyöreän assosiaatio harmittomuuteen. Muutama vastaaja oli vastannut valkoisen hahmon olevan päähenkilön tai hyvisten puolella, mutta tällaisia vastauksia oli vähemmän kuin antagonistiin viittaavia vastauksia.

Valkoiset hahmot olivat vastauksissa harvoin tavallisessa työläisluokan ammatissa olevia sivuhahmoja, kuten kauppiaita. Melko usein ne oli mainittu aatellisiksi tai muuten merkittävän taustan omaaviksi. Yksi vastaajista selittää: *”Oman arvonsa tunteva ja sen myös esille tuo; varaa kalliiseen vitivalkoiseen vaatekertaan.”* Täysvalkoiset videopelihahmot ovat olemassaolevissa peleissä melko harvinaisia. Vastaajat ovat sen vuoksi saattaneet kokea, että näin poikkeuksellisen värinen hahmo ei voi tavallinen sivuhahmo. Myös Arnkilin mukaan valkoinen on tehokas huomioväri, koska se esiintyy luonnossa harvoin (Arnkil, 2007, 98).

Valkoiset hahmot olivat erittäin harvoin päähenkilöitä. Ainoa tälle keksimäni selitys on, että olemassaolevissa peleissä päähenkilöt ovat harvoin valkoisia. Tästäkin on tosin olemassa poikkeuksia, kuten *Assassins Creed* -pelisarjan päähenkilöt.

Valkoinen magia mainittin vastauksissa kahdesti, parantaja kerran. Valkoisella magialla vastaajat tosin saattoivat tarkoittaa parantavia loitsuja. Valkoisten hahmojen yhdistäminen parantajiin saattaa johtua siitä, että lääkärit pukeutuvat usein valkoiseen. Valkoisella on usein assosiaatio puhtauteen ja viattomuuteen. Se ei kuitenkaan näissä vastauksissa näkynyt kuinkaan, päinvastoin. Valkoiset hahmot eivät tutkielman perusteella voi olla kovin viattomia, koska ne olivat niin usein pahantahtoisia ja antagonistejä. Minkäänlaista viitettä puhtauteen ei ollut, ellei valkoista magiaa sellaiseksi lasketa.

Kandinskyn mukaan valkoinen on liikkumaton ja passiivinen väri, mutta se sisältää silti mahdollisuuksia, toisin kuin musta (Kandinsky, 1988, 81.) Passiivisuus saattaisi

selittää, miksi valkoiset hahmot olivat harvoin päähenkilöitä. Kuitenkaan antagonistit eivät yleensä ole passiivisia hahmoja.

Yleisimmät genret, joihin vastaajat liittivät valkoiset hahmot, olivat jälleen fantasia, seikkailu ja roolipelit. Samoin kuin harmaan kohdalla, kukaan ei kokenut valkoisten hahmojen sopivan tasohyppelypeliin. Luulisin, että tyypillinen tasohyppelypelin hahmo on värikkäämpi. Jostain syystä räiskintäpelit oli mainittu kahdesti, kun mustassa hahmossa ne oli mainittu kerran ja muualla ei ollenkaan.

4. Muodot

4.1 NELIÖ

Neliön kohdalla vastauksissa toistuu erittäin selkeästi mielikuva harmittomasta, tavallisesta sivuhahmosta. Esimerkiksi: *”Näkisin hänet tavallisena sivuhahmona, jolla saattaisi kuitenkin olla jokin suurempi salaisuus tai tarina kerrottavanaan.”* tai *”Voin hyvin nähdä hänet kauppiaana tai maanviljelijänä, jolle voi myydä tai jolta voi ostaa tarvikkeita.”* Kuitenkin muutama vastaaja vastasi, että neliö hahmo voisi olla myös päähenkilö.

Neliö hahmo mainittiin velhoksi vain kerran, samoin pyöreä. Tämä on paljon vähemmän kuin muilla muodoilla. Niitä ei mainittu kertaakaan rikkaaksi, aateliseksi tai vaikutusvaltaiseksi. Sen sijaan neliöissä hahmoissa oli seppiä, majatalonpitäjiä, kauppiaita ja muita tavallisia ammatteja edustavia sivuhahmoja. Neliön hahmon konnotaatio arkipäiväisyyteen on niin voimakas, että vaikka jonkin väriset hahmot olisivat olleet useimmissa muissa muodoissa esimerkiksi velhoja, neliöt olivat silti tavallisia ihmisiä.

Neliömäiset hahmot koettiin harvoin antagonistiksi eikä kertaakaan pahantah-toiseksi. Pituudella saattaa olla osuutensa asiaan, koska suorakulmion muotoisista hahmoista sanottiin jo useammin, että kyseessä on antagonisti. Toisaalta vinoneliö on yksi pahimmaksi koetuista muodoista, joten myös viivojen suunta lieenee oleellista. Neliön muodon ei-pahuus on niin voimakas, että edes punaisia neliöitä ei sanottu antagonistiksi, vaikka monen muun muotoisia punaisia hahmoja kylläkin.

Kertaakaan ei kukaan sanonut neliön muotoista hahmoa viisaaksi tai älykkääksi. Sen sijaan niitä sanottiin kahdesti järkeviksi ja kolmesti tyhmiksi. Luulisin että kun vastaajat sanoivat muun värisiä hahmoja viisaiksi, he tarkoittivat oppineita ja erityisen älykkäitä ihmisiä, kun taas järkevä saattaa viitata enemmän maalaisjärkeen ja koh-tuullisuuteen.

Ruumiinrakenteeltaan neliö hahmo on välttämättä lyhyt, ja tulkintaan vaikutta-vat ihmisen ennakkoluulot lyhyistä ja tukevista ihmisistä. Yleisten ennakkoluulojen mukaan lyhyet ihmiset eivät ole kovin vakuuttavia. Ehkä neliöitä hahmoja ei pidetty antagonisteina, koska vastaajat eivät osanneet kuvitella lyhyttä hahmoa uhkaavana.

Vastaajat pitivät neliön muotoisia hahmoja kääpiöinä kuusi kertaa. Pyöreä hahmo mainittiin kääpiöksi kerran, ja muun muotoisia ei ollenkaan. Esimerkiksi: *”Ystäväl-linen, mutta ärsyyntyä ja leppyy helposti muiden kääpiöiden tavoin”* tai *”Hän on jotakin*



Kuva 14: Neljänmuotoisia babmoja

kääpiösukua oleva sotilas, joka osaa hieman valkoista magiaa.” Silloin kun katsoja pitää hahmoa kääpiönä, hänen tulkintaansa vaikuttaa helposti se, millaisena kääpiöt esitetään olemassaolevissa peleissä ja muussa populaarikulttuurissa. Varsin yleinen stereotyyppiä on, että kääpiöt ovat jääräpäisiä, hyviä seppiä ja harvoin velhoja. *Dragon Age* -videopelisarja ja *Taru Sormusten Herrasta* -elokuvat ja kirjat sisältävät tällaisia kääpiötä. Haastatteluni tulokset eivät ole juuri ristiriidassa tämän kanssa, vaikka populaarikulttuurin kääpiöt eivät toki ole kaikki samanlaisia.

Ittenin mukaan neliötä hallitsevat vaakasuorat ja pystysuorat viivat, ja se on siksi jämäkkä ja staattinen (Itten, 1989, 75). Arnheimin mukaan pysty- ja vaakasuorat viivat tekevät hahmosta vakavan ja vahvan (Arnheim, 1974, 439). Pusan mukaan suorat kulmat tekevät siitä kylmän ja hallitun (Pusa, 1977, 21). Haastattelun tuloksissa neliönmuotoista hahmoa sanottiinkin keskimääräistä useammin vahvaksi, ja hieman keskimääräistä useammin rauhalliseksi. Kovin suuresti nämä teoriat eivät ole ristiriidassa haastattelun tulosten kanssa, joskaan kaikkia näitä termejä ei haastattelussa ilmennyt. Vain se, että neliö olisi kylmä, on jokseenkin ristiriidassa tulosteni kanssa, koska neliö hahmo mainittiin yhtä usein lämpimäksi kuin kylmäksi.

Kressin ja van Leeuwenin mukaan neliöt ja suorakulmiot ovat tekniikan, mekaniikan ja ihmisen rakentamien asioiden elementtejä. Niitä näkyy esimerkiksi koneissa ja rakennuksissa, ja ne ovat rakentajien ja insinöörien suosimia. Näin on ainakin nykyaikaisessa länsimaalaisessa yhteiskunnassa. (Kress & van Leeuwen, 2006, 54.) Kääpiöassosiaatio saattaa liittyä tähän, koska monissa peleissä ja populaarikulttuurissa kääpiöt liitetään tekniikkaan ja rakentamiseen. Kääpiöt ovat usein taitavia seppiä. Muita tekniikkaan tai rakentamiseen liittyviä viittauksia haastattelun vastauksissa ei ollut.

Animaattori Tom Bancroft kirjoittaa animaatiohahmojen suunnittelusta, että neliönmuotoiset hahmot ovat luotettavia ja vakaita (Bancroft, 2006, 34). Toisaalta hän antaa neliönmuotoisista hahmoista esimerkiksi kaapinkokoisen ovimiehen ja supersankarit, joista kummatkaan eivät yleensä ole lyhyitä. Bancroftin kuvaus sopinee siis paremmin suorakulmaisiin hahmoihin, joissa on samoja pysty- ja vaakaviivoja kuin neliönmuotoisissakin, mutta jotka eivät ole niin lyhyitä.

Yleisimmät genret jotka neliönmuotoisten hahmojen kohdalla mainittiin olivat jälleen fantasia, roolipelit ja seikkailu. Puzzlepelit mainittiin kahdesti, eli enemmän kuin minkään muun muotoisille hahmoille. Toinen vastauksista kertoi, millaiseen peliin neliöhahmo sopisi, näin: *”Palikkamainen olemus muistuttaa puzzlepeleistä. Tetrispalikoita heittelemään?”* Lisäksi oli mainittu sivilisaationrakennuspeli ja maatalan isännöintiin liittyvä *Harvest Moon*.



Kuva 15: Suorakulmion muotoisia hahmoja

4.2 SUORAKULMIO

Suorakulmaiset hahmot mainittiin päähenkilöiksi melko lailla yhtä usein kuin muutkin (pyöreää lukuunottamatta), mutta noin puolessa tapauksista suorakulmio hahmo oli tavis, josta kehittyä pelin edetessä sankari. Esimerkiksi *"Toisaalta hahmo voisi toimia tarinan päähenkilönäkin, pelin alussa tavallisena tyttöinä, joka ajan myötä muuttuu sankariksi."* tai *"Toisaalta sopisi myös roolipelin hahmoksi, koska on neutraali ja täten moni voisi hahmoon samaistua ja muokata siitä sellaisen kuin haluaa."*

Hyväntahtoisuus ja päähenkilön puolella oleminen ovat suorakulmaisille hahmoille melko tyypillistä. Vaikka suorakulmaiset hahmot mainittiinkin antagonisteiksi useammin kuin neliöt, oli se silti harvinaista. Suorakulmio on vastausten perusteella kaikkein rauhällisin muoto mitä tulee hahmon luonteen rauhällisuuteen. Tästä esimerkkinä eräs vastaaja kuvasi hahmon luonnetta; *"Rauhallinen ja olettaisin löytyvän kärsivällisyyttä selittää pelaajan hahmolla asioita."*

Silloin kun suorakulmainen hahmo mainittiin velhoksi, oli tämä usein parantaja. Suorakulmion muotoiset hahmot eivät ole erityisen rikkaita tai vaikutusvaltaisia.

Suorakulmion muotoiset hahmot koettiin isälliseksi useammin kuin minkään muun muotoiset. Kukaan ei sanonut suorakulmaista hahmoa äidilliseksi, mutta kaksi kolmesta isällisestä hahmosta oli sinisiä suorakulmioita. Ehkä suorat kulmat ja pystysuorat viivat tekevät hahmosta vakaan ja rauhällisen, ja nämä ovat ominaisuuksia jotka koetaan isällisiksi? Lisäksi suorakulmaisia hahmoja pidettiin usein neuvonantajina ja päähahmon tukijoina. Esimerkiksi: *"Päähahmon 'oikea käsi'. Neuvonantaja, tai muu sivusta huutelija."*

Suorakulmio eroaa neliöstä siinä, että suorakulmiota hallitsevat pystyt viivat ja muodot. Kandinskyn mukaan pystysuora viiva on korkea ja lämmin. (Kandinsky 1947.) Pidempiä suorakulmion muotoiset hahmot toki ovat kuin neliön muotoiset. Niihin ei liity samoja lyhyiden ihmisten stereotypioita kuin neliöllä, eikä niitä liitetty kertaakaan kääpiöihin. Mitään lämpimyyteen viittaavaa ei tuloksissa näkynyt. Selkeästi neliöillä ja suorakulmioilla kuitenkin on yhteisiä piirteitä, ja tämä näkyy selkeimmin verrattaessa niitä kolmioihin ja vinoneliöihin. Sekä neliöt että suorakulmiot ovat selkeästi hyväntahtoisia, eivätkä velhoja.

Kuten neliön kohdalla mainitsin, Bancroftin mukaan neliön muotoiset animaatiohahmot ovat luotettavia ja vakaita (Bancroft, 2006, 34). Tämä sopii vielä paremmin yhteen suorakulmaisten hahmojen haastattelutulosten kanssa, kuin neliönmuotoisten hahmojen haastattelutulosten kanssa. Sekä haastattelun tuloksista usein löytyvä rauhällisuus että suorakulmaisten hahmojen isällisyys sopivat yhteen sen kanssa, että suorakulmaiset hahmot olisivat luotettavia ja vakaita.

Jälleen yleisimmät genret, joihin vastaajat kokivat hahmon kuuluvan, olivat seikkailu, fantasia ja roolipelit. Kuitenkin historialliset pelit mainittiin erityisen usein.



Kuva 16: Kannallaan seisovan kolmion muotoisia hahmoja

Esimerkiksi *"Keski-aikaan sijoittuva fantasia RPG"* tai *"Baldur's Gateen tyyliässä historiallis-fantasia tyyppisen pelin sivuhahmo."* Lisäksi suorakulmaisen muotoisia hahmoja liitettiin Euroopan ulkopuolelle sijoittuviin peleihin enemmän kuin muun muotoisia. Eniten mainittiin Lähi-itä, mutta eräs vastaaja mainitsi Kiinan ja Mongolian.

Kaikki suorakulmioista saamani tulokset koskevat tietenkin vain pystysuoria suorakulmioita. Vaakasuvia suorakulmioita en piirtänyt, koska hahmo, joka on pituuttaan selvästi leveämpi olisi mennyt jo erittäin epärealistisen ja koomisen näköiseksi ja poikennut liikaa muista hahmoista.

4.3 KOLMIO KANNALLAAN

Nämä hahmot ovat selkeästi useammin viisaita tai älykkäitä kuin muun muotoiset. Esimerkiksi *"Hän on viisas, hiljainen ja päättäväinen"* tai *"alansa täysoppinut, kenties opettaja"*. Lisäksi ne olivat usein maageja. Osittain siihen saattaa olla syynä hahmon viitta. Viitasta ainakin mainittiin että *"Viitta saa hahmon vaikuttamaan taikurilta."* Samoin kuin kärjellään seisovien kolmioden ja vinoneliöiden kohdalla, tässä ei mainittu juuri ollenkaan tavallisissa ammateissa olevia sivuhahmoja tai muuten taviksia. Velhojen lisäksi kannallaan seisovan kolmion muotoiset hahmot ovat usein aatellisia tai muuten vaikutusvaltaisessa asemassa.

Kannallaan seisovat kolmiot ovat vastausten perusteella hieman useammin päähenkilön puolella kuin antagonistejä tai antagonistin puolella. Hyvän- ja pahantahtoisiksi niitä sanottiin suurinpiirtein yhtä usein. Ne ovat paljon harvemmin antagonistejä tai pahantahtoisia kuin kärjellään seisovat kolmiot. Kolmion suunnalla on siis selkeästi merkitystä. Arnheimin mukaan kannallaan seisova kolmio onkin vakaampi kuin kärjellään seisova (Arnheim, 1974, 102).

Päähenkilöitä kannallaan seisovan kolmion muotoiset hahmot ovat selkeästi useammin kuin muun muotoiset hahmot. Ne eivät ole taviksia, joista kehittyi sankari, toisin kuin monet suorakulmion muotoiset päähenkilöt.

Kolmion muotoon vaikuttaa oleellisesti, se että siinä on vinoja viivoja. Kaikki lukemani teoriat ovat pääpiirteissään samaa mieltä siitä, että vinot viivat ovat aktiivisia ja dynaamisia. Kandinskyn mukaan vinoilla viivoilla on sisäistä jännitystä ja riippuen siitä onko se lähempänä pysty- vai vaakaviivaa siinä on eri määrä kylmää ja lämmintä (Kandinsky, 1947, 59-60). Koska näissä hahmoissa viivat ovat lähempänä pystysuoraa, ne olisivat melko lämpimiä. Sekä Pusa että Arnheim perustelevat vinojen viivojen dynaamisuutta tosielämällä; Pusan mukaan vino esine näyttää usein kaatuvalta ja Arnheim liittää vinouden poikkeamiin ja liikkeeseen (Pusa, 1977 ja Arnheim, 1974, 425.) Vastauksissa aktiivisuus saattaa näkyä siinä, että kolmion muotoiset hahmot olivat usein päähenkilöitä ja harvoin taviksia, sekä siinä, että ne olivat harvemmin



Kuva 17: Kärjellään seisovan kolmion muotoisia hahmoja

rauhallisia kuin neliön ja suorakulmion muotoiset hahmot.

Kolmion muotoisissa hahmoissa, sekä kannallaan että kärjellään seisovissa, on paljon teräviä kulmia. Terävät kulmat ovat Kandinskyn mukaan lämpimiä ja jännitteisiä (Kandinsky, 1947, 69-72.) Jännitteisyys, samoin kuin aktiivisuuskin, saattaa näkyä siinä miten paljon kolmion muotoisissa hahmoissa on päähenkilöitä ja miten vähän arkipäiväisiä ja rauhallisia hahmoja. Sen enempää kannallaan kuin kärjellään seisovia kolmioita ei kuitenkaan kukaan sanonut kertaakaan lämpimäksi. Ittenin mukaan terävät kulmat saavat kolmion näyttämään aggressiiviselta (Itten, 1989, 75). Vastausten perusteella aggressiivisuus ei liittyisi kannallaan seisovaan kolmioon.

Kannallaan seisovan kolmion muotoiset hahmot eivät vastausten perusteella sovi scifi-peleihin. Historiallisiin peleihin ne liitettiin hieman keskimääräistä useammin. Yleisimmät genret olivat jälleen fantasia, seikkailu ja roolipelit.

4.4 KOLMIO KÄRJELLÄÄN

Hahmot, jotka ovat kärjellään seisovan kolmion muotoisia, ovat vinoneliön kanssa selkeästi enemmän antagonisteja tai pahantahtoisia kuin muun muotoiset hahmot. Kärjellään seisovan kolmion muotoisia hahmoja oli haastattelussa kuvattu äkkipikaisiksi ja eksentrisiksi paljon. Jopa silloin, kun hahmo oli vastaajan mukaan ”hyvis” oli sen luonne jotain muuta kuin passiivisen ystävällinen. Esimerkiksi *”Terävä kielestään. Usein sarkastinen ja kyyninen. Mutta kovan kuoren alla piilee kultainen sydän. Hahmo voisi usein esittää kylmää ja halutonta, mutta on todellisuudessa peloton ystäviään ja liittolaisiaan puolustaessaan.”*

Suurin osa kärjellään seisovan kolmion muotoisista hahmoista on aktiivisia, joko luonteensa tai roolinsa perusteella. Tämä oli ehkä aktiivisin muoto. Kärjellään seisovan kolmion muotoisia hahmoja ei kertaakaan mainittu rauhalliseksi, toisin kuin kaikkia muita muotoja.

Nämä hahmot olivat vastauksissa paljon harvemmin viisaita tai älykkäitä kuin kannallaan seisovat kolmiot. Myöskin aatelistauttaa tai muuta vaikutusvaltaisuutta ei juuri näy, vaikka ne ovat kannallaan seisovissa kolmioissa yleisiä. Kärjellään seisovan kolmion muotoisissa hahmoissa on keskimääräistä enemmän velhoja, mutta ei silti läheskään niin paljoa kuin kannallaan seisovan kolmion muotoisissa.

Samoin kuin kannallaan seisovassa kolmiossa, tässäkin vaikuttavat vinot viivat ja terävät kulmat, jotka tekevät kolmiosta dynaamisen ja jännitteisen. Kuitenkin kärjellään seisovassa kolmiossa paino on hahmon yläosassa. Arnheimin mukaan kärjellään seisova kolmio tasapainoilee kärkensä päällä ja on epävakaampi kuin kannallaan oleva kolmio (Arnheim, 1974, 102.) Ehkä tämä vakauden puute tekee kärjellään seisovista kolmioista useammin pahiksia kuin kannallaan seisovista.



Kuva 18: Vinoneliön muotoisia hahmoja

Bancroftin mukaan kolmion muotoiset hahmot ovat epäilyttäviä ja uhkaavia, ja kolmioita käytetään usein pahojen hahmojen suunnittelussa (Bancroft, 2006, 35). Haastattelun tulosten perusteella tämä pätee kärjellään seisoviin kolmioihin, mutta ei kannallaan seisoviin kolmioihin.

Vastaajat liittivät kärjellään seisovat kolmiot selkeästi erilaisiin peleihin kuin kannallaan seisovat kolmiot. Vaikka fantasia, seikkailu ja roolipelit olivat edelleen yleisimmät pelityypit, kärjellään seisovat kolmiot liitettiin scifi-peleihin enemmän kuin muun muotoiset hahmot. Tämä johtunee epähistoriallisesta vaatetuksesta ja kampauksesta, joka tuskin pysyisi sellaisena ilman muotovaahtoa. Lisäksi tämän muotoisten hahmojen kohdalla oli vähemmän historiallinen peli -vastauksia

Kressin ja van Leeuwenin mukaan kolmio kulmikkaana muotona on myös teknologiaan ja mekaniikkaan viittaava, mutta toisin kuin neliö ja suorakulmio, sillä on suunta ja se kuvaa enemmän tapahtumaa tai prosessia kuin asian ominaisuutta. (Kress & van Leeuwen, 2006, 55.) Tämä saattaa selittää miksi muoto liitetään scifiin niin usein.

Kärjellään seisovan kolmion muotoinen hahmo on pakostakin yläosastaan leveämpi ja raskaampi kuin mikään muu tässä tutkielmassa tutkittu muoto. Luonnollisen näköisiä hahmoja oli vaikea piirtää. Kärjellään seisovaa kolmiota edustavat hahmot eivät ole siluutiltaan yhtä selkeästi kärjellään seisovan kolmion muotoisia kuin esimerkiksi suorakulmiot olivat suorakulmion muotoisia. Muotoa lähemmin vastaavien hahmojen piirtäminen olisi tehnyt niistä selvästi liioitellumpia kuin muun muotoisista.

4.5 VINONELIÖ

Vinoneliön ja kärjellään seisovan kolmion muotoiset hahmot ovat selkeästi useimmin antagonisteja tai pahantahtoisia. Erityisen voimakkaasti tämä näkyy punaisen ja vinoneliön yhdistelmässä, esimerkiksi: *"Räiskyvä, tulisieluinen, äkkipikainen, ehkä hieman ilkeä."* ja *"tuima katse, punaiset silmät, hiukset sekä viitta tekevät hänestä paholaisen."* Nekin hahmot, jotka eivät olleet selkeästi pahantahtoisia tai antagonisteja, olivat silti aktiivisia, määrätietoisia, synkkiä tai merkittävässä asemassa. Esimerkiksi yksi vastaaja mainitsi hahmon luonteeksi *"Ylpeä, voimakastahtoinen ja määrätietoinen"* ja toinen hahmon rooliksi *"Rosvo tai miekkailija"*. Tavalliset harmittomat ja arkipäiväiset hahmot puuttuivat täysin.

Vinoneliön muotoisissa hahmoissa on paljon aatelisia. Tämä saattaa johtua viitasta, koska myös usein aatelisiksi koetuilla kannallaan seisovilla kolmioilla on viitta. Velhojakin vinoneliön muotoisissa hahmoissa on vastausten perusteella keskimääräistä enemmän.

Ittenin mukaan terävät kulmat saavat kolmion näyttämään aggressiiviselta (Itten,



Kuva 19: Pyöreitä hahmoja

1989, 75). Teräviä kulmia on myös vinoneliössä, ja tässä aggressiivisuus näkyy selvästi. Vinoneliössä on paljon vinoja viivoja, jopa enemmän kuin kolmioissa, koska kolmioissa on sentään yksi vaakasuora reuna. Tämän perusteella vinoneliö voisi olla jopa dynaamisempi kuin kumpikaan tässä tutkituista kolmioista. Siinä vaihtelevat terävät ja tylpät kulmat ja kummankaan ominaisuudet eivät siis pääse hallitsemaan muotoa.

Vinoneliön ja neliön muotoisilla hahmoilla ei tämän tutkielman perusteella ole juuri mitään yhteisiä ominaisuuksia, vaan vinoneliön muotoiset hahmot ovat lähempänä kärjellään seisovaa kolmiota. Arnheimin mukaan vinoneliö onkin neliöstä kokonaan eroava muoto, ja se on terävä, dynaaminen ja epätasapainoinen (Arnheim, 1974, 99). Myös Arnheimin mukaan deformaatio ja normista poikkeaminen lisää dynaamisuutta (Arnheim, 1974, 428.) Tässä tutkielmassa olevat vinoneliöt eivät ole täydellisiä vinoneliöitä, vaan pystysuunnassa kapeampia kuin vaakasuunnassa. Tämä saattaa lisätä niiden dynaamisuutta ennestään.

Vastaajat liittivät vinoneliön muotoiset hahmot samaan tapaan eniten fantasia-, seikkailu ja roolipeleihin kuin muunkin muotoiset hahmot. Poikkeuksena historialliset pelit mainittiin keskimääräistä harvemmin, saman verran kuin kärjellään seisovien hahmojen kohdalla.

4.6 YMPYRÄ

Pyöreät hahmot eivät vastausten perusteella ole koskaan päähenkilöitä. Joko pyöreää muotoa ei koeta tarpeeksi aktiiviseksi, tai sitten kukaan vastaajista ei samaistu liivaan hahmoon. Eivätkö lihavat hahmot voi olla sankareita?

Haastateltavien vastauksissa pyöreä hahmo koettiin antagonistiksi vain kerran, joka on yhtä paljon kuin neliön muotoisissa hahmoissa. Pyöreät hahmot ovat kaikkein useimmin päähahmon puolella. Vastauksia, jossa pyöreä hahmo oli päähenkilön avustaja, oli paljon. Tästä esimerkkinä *"Pelaajan kakkosmies"* tai *"Pelattavan hahmon kumppani, taistelutoveri."* Lisäksi pelaajaa tukevat hahmot olivat myös ystäviä ja äitejä, eivät kaikki taistelijoita, esimerkiksi: *"Pelaajan luotettava ystävä tai ystävällinen kauppias/tavernan pitäjä."* Äidillinen mainittiin erittäin usein. Jostain syystä pyöreitä mieshahmoja ei sen sijaan koeta isällisiksi. Vastausten perusteella pyöreä on ehkä lämmin muoto. Vaikka sen mainitsi lämpimäksi vain yksi vastaaja, kukaan ei maininnut sitä kertaakaan kylmäksi.

Kun laskin hyvän- ja pahantahtoisuutta, olivat pyöreät hahmot lähes täysin hyvantahtoisia. Tästä poikkeuksena valkoiset, pyöreät hahmot, joita ei oltu mainittu selkeästi sen enempää hyvän- kuin pahantahtoisiksikaan. Kuten aiemmin olen maininnut, valkoinen usein koetaan ilkeänä. Ehkä valkoisen ilkeät assosiaatiot ja ympyrän hyvantahtoiset assosiaatiot kumoavat toisensa. Vaikka valkoiset ympyrän muotoiset hahmot

eivät ole selkeästi pahantahtoisia, oli niiden luonteessa tai roolissa kaikissa vastauksissa jotain epäilyttävää. Yksi vastaaja piti valkoista pyöreää hahmoa ärsyttävänä, toinen itsekeskeisenä ja ylimielisenä.

Pyöreät hahmot tuntuivat saaneen useissa vastauksissa leppoisan, harmittoman henkilön stereotypian. Samoin kuin neliössä, pyöreiden hahmojen kohdalla vastauksissa toistuivat jälleen kauppiaat ja majatalonpitäjät. Pyöreät hahmot ovat myös erittäin harvoin velhoja tai viisaita.

Bancroftin mukaan ympyrää käytetään miellyttävien, hyväntahtoisten, suloisten ja ystävällisten hahmojen kuvaamiseen. Viehättävissä naisissa on hänen mukaansa pyöreitä muotoja. (Bancroft, 2006, 33.) Muuten tämä sopii hyvin yhteen haastattelun tulosten kanssa, mutta mitään viitteitä suloisuuteen tai viehättäviin naisiin ei ollut. Tämä saattaa johtua siitä, että kaikki hahmot olivat keski-ikäisiä, tai siitä että ne olivat lihavia. Ehkä se, että pyöreät naishahmot olivat tässä niin äidillisiä, sulki pois sen että ne olisi koettu viehättävinä?

Pusan mukaan ympyrä on yhtä vahvojen voimien tulos ja sillä on taipumusta lepoon (Pusa, 1977, 44). Ittenin mukaan ympyrä on levollinen ja symboloi tasaista liikettä (Itten, 1989, 75). Kovin aktiivisia pyöreät hahmot eivät vastausten perusteella olekaan.

Yleisimmät pelityypit, joihin vastaajat liittivät pyöreät hahmot, olivat jälleen fantasia, seikkailu ja roolipelit. Kukaan ei liittänyt pyöreitä hahmoja scifi-peleihin.

5. Lopuksi

5.1 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä tutkielmassa haastattelin suomalaisia videopeliharrastajia siitä, miten he kokivat piirtämäni hahmot, ja analysoin vastauksia. Vastausten perusteella jokaisesta värisestä tai muodosta löytyi ominaisuuksia, jotka mainittiin niin usein, että tulkitSEN ne kyseisen värisille tai muotoisille hahmoille tyypillisiksi ominaisuuksiksi. Esimerkiksi punaiset hahmot ovat usein pahantahtoisia ja velhoja, ja neliön muotoiset ovat usein harmittomia ja arkipäiväisiä, tavallisia henkilöitä.

Vertasin lukemiani väri- ja muototeorioita haastattelusta saamiini vastauksiin. Teoriat ja haastattelun tulokset poikkesivat toisistaan paljon. Esimerkiksi lähes kaikki teoriat pitävät keltaista väriä iloisena ja lämpimänä, mutta haastatteluni tulosten mukaan keltaiset hahmot eivät ole iloisia eivätkä lämpimiä. Hieman yllättävissäkin määrin tuli vastauksia, joihin lukemani teoriat eivät ota mitään kantaa. Näistä suurin osa oli paljon pelejä pelanneiden ja muutenkin populaarikulttuuria seuranneiden vastaajien oppimia assosiaatioita, kuten se, että neliömäiset hahmot ovat kääpiöitä ja saavat täten ominaisuuksia, joita kääpiöihin peleissä ja muussa mediassa usein liitetään.

Toisaalta teorioissa on ominaisuuksia, jotka eivät liity videopelihahmoihin kuin-kaan, kuten se, mitkä värit koetaan lähelle tuleviksi ja mitkä etääntyviksi.

Osa haastattelun tuloksista saamistani johtopäätöksistä vastaa hyvin aiempia, kokemuksiini perustuvia käsityksiä, kuten että pyöreät hahmot ovat harmittomia. Osa sen sijaan on yllättäviä; mustat hahmot ovat haastattelutulosten perusteella yleensä hyvántahtoisia, kun taas valkoiset ovat yleensä pahantahtoisia.

Jotkin hahmot ja värit vahvistavat toisiaan. Sekä punaiset että vinoneliöt ovat usein pahantahtoisia, joten punaiset vinoneliön muotoiset hahmot ovat erittäin selkeästi pahantahtoisia. Toisissa yhdistelmissä värin ja muodon ominaisuudet ovat selkeästi ristiriidassa; pyöreät ja neliön muotoiset hahmot eivät ole pahantahtoisia, antagonisteja, eivätkä velhoja juuri koskaan, vaikka muut saman väriset mutta eri muotoiset hahmot olisivatkin.

Seuraavalla sivulla olen esittänyt millainen hahmo olisi tyypillinen edustaja eräisiin keskeisiin rooleihin. Toisin sanoen tyypillinen päähenkilö olisi harmaa tai musta kannallaan seisova kolmio. Tosin mikäli päähenkilö on aluksi tavallinen hahmo, josta kehittyy sankari, on se ruskea suorakulmio. Antagonisti on punainen tai valkoinen vinoneliö tai kärjellään seisova kolmio. Velho on kannallaan seisova kolmio,



*Kuva 20: Päähenkilö;
kannallaan seisovan
kolmion muotoinen musta
tai harmaa naishahmo*



*Kuva 21: Antagonisti;
punainen tai valkoinen vino-
neliön tai kannallaan seisovan
kolmion muotoinen mieshahmo*



*Kuva 22: Neuvonantaja;
sininen suorakulmio*



*Kuva 23: Velho;
punainen kannallaan
seisovan kolmion
muotoinen naishahmo*



*Kuva 24: Parantaja;
vibreä suorakulmio*

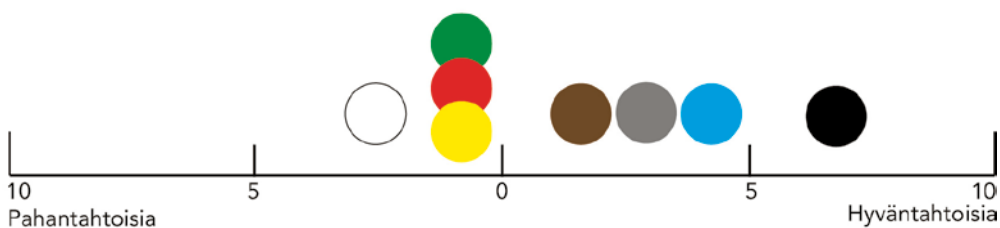


*Kuva 25: Tavallinen harmiton
sivuhahmo; ruskea neliö tai ympyrä*

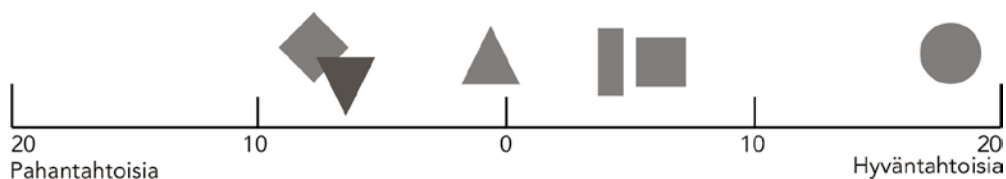


ja todennäköisesti punainen vaikka myös sininen, harmaa, musta ja valkoinen ovat mahdollisia. Parantaja on vihreä suorakulmio. Ei-pelattava, tavallisen ammatin omaava sivuhahmo, kuten seppä joka korjaa pelaajan aseita, on ruskea neliö tai ympyrä. Päähenkilön neuvonantaja on sininen suorakulmio, samoin kuin hahmon isä.

Allaolevassa kuviossa näkyy miten eri värit ja muodot sijoittuvat akselille hyväntahtoinen – pahantahtoinen. Laskin kuviota varten ”hyvääntahtoinen” ja ”pahantahtoinen” -vastausten erotuksen, eli jos jostain väristä oli vastattu kuusi kertaa ”hyvääntahtoinen” ja kolme kertaa ”pahantahtoinen”, se sai tässä arvoksi 3 hyvääntahtoisien puolella.



Kaavio 1: Eri värien sijoittuminen akselille hyvääntahtoinen – pahantahtoinen



Kaavio 2: Eri muotojen sijoittuminen akselille hyvääntahtoinen – pahantahtoinen

Luonteeltaan kaikkein hyvääntahtoisin on selkeästi musta ympyrä. Kaikkein pahantahtoisin muoto on kärjellään seisova kolmio tai vinoneliö. Punaisten hahmojen kohdalla oli väreistä eniten ”pahantahtoinen”-vastauksia (eli 5 kappaletta), mutta toistaalta neljä vastaajaa oli maininnut punaisen hahmon hyvääntahtoiseksi, joten keskimäärin punaiset hahmot eivät ole erityisen pahantahtoisia. Valkoinen hahmo mainittiin pahantahtoiseksi vain kolmesti, mutta kukaan ei maininnut valkoista hahmoa hyvääntahtoiseksi. Keskimääräisesti valkoiset hahmot ovat siis erityisen pahoja.

Viisain hahmo on sininen kannallaan seisova kolmio, ja tyhmin neliö, joka on todennäköisesti myös sininen. Uskonnollisin hahmo on keltainen. Rauhallinen hahmo on sininen tai harmaa suorakulmio.

Sukupuolta en tässä tutkielmassa tutki, mutta sain siitä kuitenkin tuloksia. Hie-man yllättävästi päähenkilöksi mainituista hahmoista 24 oli naisia ja 8 miehiä. Tämä poikkeaa hyvin suuresti siitä, että olemassaolevissa peleissä, varsinkin niissä genreissä joihin vastaajat useimmiten sijoittivat hahmot, päähenkilö on suurimmassa osas-

sa mies. Toisaalta antagonisteiksi mainituista hahmoista 28 oli miehiä ja 12 naisia. Pahantahtoisista hahmoista 16 oli miehiä ja 7 naisia. Jostain syystä haastattelemani pelaajat siis kokivat piirtämäni mieshahmot selkeästi pahantahtoisiksi ja vastustajiksi, ainakin piirtämiini naishahmoihin verrattuna.

Muitakin sukupuoleen liittyviä huomioita löysin. Majatalonpitäjiksi mainituista hahmoista 11 oli naisia ja yksi mies. Majatalonpitäjän ammatti on siis selkeästi sukupuolittunut. Velhot ovat haastatteluni perusteella useammin naisia kuin miehiä. Sen sijaan aatelliset ja muut sosiaalisesti vaikutusvaltaisessa asemassa olevat hahmot ovat useimmiten miehiä. Isälliset hahmot ovat suorakulmioita ja äidilliset ympyröitä. Kaikki tyhmit hahmot ovat miehiä, viisaista hahmoista 12 on miehiä ja seitsemän naisia.

En myöskään tutkinut pelien genrejä, mutta kysyin haastateltavilta millaisiin peleihin he kuvittelevat hahmot siksi, että tiedän nyt millaisiin peleihin tämän tutkielman tuloksia voisi soveltaa. Fantasia, roolipelit ja seikkailu olivat yleisimpiä genrejä joka värissä ja muodossa. Nämä olivat ne genret, joita itse ajattelin hahmoja piirtäessäni. Tämän vuoksi hahmojen tyyli ja pukeutuminen viittasivat mahdollisesti näihin genreihin, eikä niiden yleisyys ole kovin yllättävää.

Fantasiagenrellä tarkoitan peliä, joka sijoittuu taikuutta tai muita yliluonnollisia asioita sisältävään maailmaan. Nämä maailmat ovat yleensä olevinaan historiallisia, ja niissä ei ole esimerkiksi sähköä, mutta lohikäärmeitä ja velhoja on. Roolipelissä pelaaja luo itselleen hahmon, ja hahmon kehittäminen voi olla tärkeämpää kuin juonen loppuun saattaminen tai jonkin ulkoisen tavoitteen saavuttaminen. Vaikka fantasia- ja roolipelit ovatkin periaatteessa eri genrejä, on vaikeaa keksiä peliä joka kuuluisi jompaan kumpaan genreen mutta ei molempiin. Esimerkkejä fantasiaroolipeleistä ovat esimerkiksi *Skyrim* (2011) ja *Dragon Age* -sarja. Seikkailupeleissä hahmo tutkii ympäristöjä, tapaa muita hahmoja ja ratkoo ongelmia. Tunnettu esimerkki seikkailupelistä on *Walking Dead* (2012). Myös seikkailupelit sisältävät usein elementtejä fantasia- tai roolipeleistä.

Muut genret, jotka mainittiin useita kertoja olivat toiminta, sci-fi, tasoloikka, ja lastenpelit. Nämä kolme jakaantuivat melko tasaisesti eri muotojen ja värien kesken eikä niistä voine siksi päätellä juuri muuta, kuin että pari vastaajaa koki piirustustyylini vuoksi hahmot kuuluvaksi näihin genreihin. Puzzlepelit mainittiin neljä kertaa, ja näistä kolme mainintaa liittyi vihreisiin hahmoihin. Tästä voinee jo päätellä, että vihreillä hahmoilla ja puzzlepeleillä on yhteys, jonka jo aiemmin tulkitsin johtuvan käyttämäni vihreän erityisen kirkkaasta sävystä. Kaksi puzzlepeli-vastauksista liittyi neliön muotoiseen hahmoon, ja neliön palikkamaisuus saattoi olla syynä tähän.

5.2 POHDINTA

Olen tyytyväinen käyttämäni metodiin, ja se toimi tämän mittakaavan tutkielmassa. Suurimmat ongelmat tulivat muiden kuin tutkimuskysymykseeni liittyvien asioiden eliminoinimisessa.

Vaikka yritinkin minimoida kaiken muun vaikutuksen kuin värin ja muodon hahmoja piirtäessäni, en tässä ilmeisesti onnistunut. Hahmojen ilme ja katseen suunta mainittiin monesti tulkinnan syyksi. Ilmeitä lieene mahdoton tehdä täysin neutraaleiksi, koska toisaalta muutaman kerran oli mainittu juuri mitänsanomaton ilme perusteluksi, esimerkiksi *”Robottimaisen sieluton katse ja nukkemainen asento eivät paljoo tarjoo.”* Melko moni vastaaja sanoi, että hahmo piilottelee tunteitaan, mikä saattoi johtua melko neutraaleista ilmeistä. Myös hahmon vaatteet vaikuttivat tulkintaan, erityisesti viitat ja esiliinat. Osasyys siihen, että kannallaan seisovat kolmiot ja vinone-liöt olivat usein velhoja saattaa olla se, että niillä oli viitta. Osa vastaajista oli tämän maininnutkin, esimerkiksi *”Viitta saa hahmon vaikuttamaan taikurilta.”* Kaikilla mieshahmoilla oli parta, jonka muoto riippui hahmon muodosta. Muutama vastaaja oli maininnut parrankin tulkintansa perusteluksi, esimerkiksi *”Selvästi pelin protagonistti – – Mahdollisesti myös jonkun basaarin sivuhahmo, mutta tuollaista partaa odottaisin harvoin tapaavani muilla kuin pelien avainhenkilöillä.”*

Kaikki tässä käyttämäni hahmot ovat symmetrisiä ja melko yksivärisiä. Epäsymmetrisiä tai monivärisiä hahmoja käyttämällä olisin saanut erilaisia vastauksia. Symmetrisyys ja yksivärisyys saattoivat jopa olla tylsiä ja vaikuttaa joidenkin vastaajien tulkintaan.

Haastattelun toteuttaminen lomakkeella internetin kautta toimi hyvin sen jälkeen, kun olin saanut lomakkeen toimimaan ja haastateltavat löydettyä. Haastateltavien löytäminen suljetuista sosiaalisen median ryhmistä ei olisi toiminut, mikäli olisin tarvinnut paljon enemmän haastateltavia, mutta 32 peliharrastajan löytämiseen se oli toimiva keino. Olin valinnut lomakkeella olevat kolme kysymystä niin, että vastaus-ten taulukoiminen oli helppoa. Käytin taulukon analysoimiseen Adobe Photoshop-ohjelmaa. Vaikka se ei olekaan tyypillinen ohjelma tässä käytössä, huomasin tasojen (eli layereiden) olevan erittäin käteviä eri käsitteiden erottelussa. Vielä useamman peliharrastajan haastattelu toisi tuloksiin lisää varmuutta, mutta silloin haastattelulomaketta tulisi automatisoida ja osaan kysymyksistä pitäisi laittaa vastausvaihtoehdot avoimien vastaus-ten sijaan. Koen että 32 vastaajaa oli hyvä kompromissi yleistettävyyden ja vastaus-ten vapauden välillä.

Kuitenkin kannattaa muistaa, että nämä hahmot ovat eristettyjä esimerkkejä. Oikeassa pelissä hahmon ympäristö ja konteksti vaikuttavat siihen, miten hahmo koetaan. Ympäristön ja kontekstin vaikutus voi olla jopa suurempi kuin hahmon värin tai muodon merkitys. Mikäli nämä hahmot olisivat liikkuneet ja puhuneet haasta-

teltaville, olisi liikkeissä ja sanoissa myöskin saattanut olla enemmän vaikutusta kuin väreissä ja muodoissa. Osa haastattelutuloksista johtui oikeisiin ihmisiin liittyvistä stereotyyppioista, kuten siitä, että lihavat ihmiset olisivat leppoisia. Tällaisten stereotyyppioiden tunteminen on hahmosuunnittelijalle hyväksi, koska ne vaikuttavat myös oikeissa peleissä.

Lukemistani väri- ja muototeorioista mikään ei täysin vastaa haastattelutuloksia, mikä olikin odotettu tulos. Kaikissa teorioissa on paljon asioita, jotka eivät liity videopelihahmoihin ja jotka jätin siksi huomiotta. Monia haastattelusta tulokseksi saamiani asioita, kuten se, mitkä hahmot ovat päähenkilöitä, ei tietenkään mainita väri- ja muototeorioissa. Kuitenkin varsinkin Kandinskyn ja Ittenin teorioilla on paljon yhteneväisyyksiä haastatteluni tuloksiin. Lisäksi muotopuolella Arnheimin teoria vastaa usein haastatteluni tuloksia. Animaattori Bancroftin kuvaukset eri muotoisista hahmoista sopivat hyvin yhteen haastatteluni tulosten kanssa, eli animaation ja videopelien hahmosuunnittelulla lienee paljon yhtäläisyyksiä.

Toivon että tutkielmani on antanut lukijalle ideoita hahmosuunnitteluun. Itselleni se on tuonut paljon uusia näkökulmia ja kumonnut joitain aiempia käsityksiäni, kuten sen, että mustat hahmot olisivat usein pahiksia. Pystyn nyt ymmärtämään paremmin, miksi pelaaja tai katsoja kokee piirtämäni hahmot niinkuin kokee, vaikka hänen kokemuksensa poikkeaisivatkin tuloksistani. Tutkielman tekeminen on selvittänyt minulle paljon sitä, mitkä kaikki asiat vaikuttavat hahmon kokemiseen.

5.3 JATKOTUTKIMUS

Alkuperäinen ideani tälle tutkielmalle oli vielä laajempi kuin se, minkä lopulta päädyin toteuttamaan. Jatkotutkimusideoita minulla on sen vuoksi paljon. Tätä tutkielmaa voisi hyvin lähteä syventämään. Saamani haastatteluvastaukset olivat melko lyhyitä, eli voisin samoja kuvia käyttämällä päästä syvemmälle toteuttamalla uuden haastattelun, jossa kullakin peliharrastajalla olisi mahdollisuus puhua hahmosta pidempään.

Aihetta voisi alkaa myös laajentamaan moneen mielenkiintoiseen suuntaan. Näitä oli minulla mielessäni jo tutkielman aihetta luonnostellessani. En päässyt esimerkiksi tutkimaan värin kylläisyyden vaikutusta. Toisessa tutkielmassa voisi tutkia vaikka sitä, miten eri lailla koetaan kirkkaan punainen hahmo ja punertavanharmaa hahmo. Eri värien yhdistelmiä keskenään, tai eri muotojen yhdistelmiä keskenään, olisi myös myös hyvä tutkia. Miten paljon hahmossa tulee olla esimerkiksi punaista väriä, että punaisen värin merkitys olisi hallitseva? Vaikuttaako punainen eri tavalla yhdistettynä mustaan, vihreään tai valkoiseen? Olisiko pyöreillä muodoilla miten radikaalisti erilainen vaikutus, jos pyöreä hahmo ei olisi lihava? Miten haastateltavat tulkitsisivat

epäsymmetrisiä hahmoja?

Mikäli hahmoja olisi yhden sijasta kerralla ryhmä, muodot ja värit saisivat jälleen eri ominaisuuksia. Luulisin, että väri ja muoto yhdistävät hahmoja toisiinsa silloin, kun ne ovat saman värisiä tai muotoisia. Joukko kannallaan seisovan kolmion muotoisia hahmoja todennäköisesti mielletäisiin jollain tavalla yhteen kuuluvaksi. Mutta jos joku hahmo onkin eri väriäinen tai muotoinen, koetaanko se kuuluvaksi eri ryhmään vai saako se ryhmässä erityisen roolin? Esimerkiksi yksi violetti hahmo ryhmässä, jossa kaikki muut ovat punaisia: onko violetti hahmo ulkopuolinen, vai ryhmän johtaja?

Muodon ja värin merkityksestä videopelihahmoissa saattaisi saada lisää tuloksia tutkimalla niitä jonkin pelin sisällä. Tämän voisi toteuttaa käyttämällä olemassaolevaa peliä, mutta silloin olisi vielä vaikeampaa estää muita asioita kuin värejä tai muotoja vaikuttamasta vastauksiin. Yksi mahdollisuus olisi luoda kokonaan uusi pelidemo tutkielmaa varten. Jälkimmäinen olisi niin suuritöinen projekti, että se saattaisi sopia tutkimusryhmälle.

Tässä tutkielmassa olen keskittynyt hahmoihin, joiden värit ja muodot ovat pelinkehittäjien valitsemia. Tilanteessa, jossa pelaaja saa itse valita hahmonsa ulkonäön, vaikuttaa moni uusi asia. Pelaaja pystyy tällöin käyttämään väriä ja muotoa itsensä ilmaisemiseen, hahmonsa luonteen ilmaisemiseen tai ryhmään kuulumisen osoittamiseen. Joissain peleissä pelaaja saa käyttöönsä uusia asuja tai värejä edistyessään pelissa ja saavuttaessaan tavoitteita, jolloin pelaaja saattaa käyttää niitä myös saavutuksiensa esittelyyn. Erityisesti massiivisissa moninpelattavissa onlineroolipeleissä (tunnetaan yleensä nimellä MMORPG) pelaajat saattavat ottaa hahmonsa ulkonäön erittäin tosisiaan ja henkilökohtaisesti. Pelaajan valitsemien värien ja muotojen tutkiminen olisi yksi mielenkiintoinen tutkimuskohde.

Lähteet

ALBERS, JOSEF 1991

Värien vuorovaikutus. Suom. Maija Kärkkäinen ym. Helsinki: Vapaa taidekoulu

ARNHEIM, RUDOLF 1974

Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. Berkeley - Los Angeles: University of California Press

ARNKIL, HARALD 2007

Värit havaintojen maailmassa. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu

BANCROFT, TOM 2006

Creating Characters with personality. New-York: Watson-Guptill Publication

HUTTUNEN, MARTTI 2013

Värit pintaa syvemmältä. Helsinki: Books on Demand

ISBISTER, KATHERINE 2006

Better Game Characters by Design. San Francisco: Morgan Kaufmann publishers

ITTEN, JOHANNES 1989

Värit taiteessa. Suom. Antero Kare. Helsinki: Kustannus Oy Taide

KANDINSKY, WASSILY 1988

Taiteen henkisestä sisällöstä. Suom. Marjut Kumela. Helsinki: Kustannus Oy Taide

KANDINSKY, WASSILY 1947

Point and Line to Plane. Käännös Howard Dearstyne ja Hilla Rebay. New York: Solomon R. Guggenheim Foundation

KRESS, GUNTHER JA VAN LEEUWEN, THEO 2006

Reading Images: The Grammar of Visual Design. Lontoo – New York: Routledge,

MIKKOLA, ARTO 2006

Myyttisen seikkailuelokuvan protagonisti ja antagonisti. Pro Gradu -tutkielma. Rovaniemi: Lapin Yliopiston taiteiden tiedekunta

MÄYRÄ, FRANS JA ERMI, LAURA 2014

Pelaajabarometri 2013. Tampere: Tampereen yliopisto

PUSA, UNTO 1977

Plastillinen sommittelu. Espoo: Otakustantamo

RIHLAMA, SEPPO 1997

Värioppi. Tampere: Rakennustieto Oy

SEPPÄNEN, JANNE 2011

Katseen voima. Tampere: Vastapaino

VALDEZ, PATRICIA & MEHRABIAN, ALBERT 1994

Effect of Color on Emotions, Journal of Experimental Psychology, general 1994, vol 123, No, 4, 394-409

Internet-lähteet

VON GOETHE, JOHANN WOLFGANG 2016

Goethe's Theory of Colours. [Theory of Colours, 1840]

<https://theoryofcolor.org/Theory+of+Colours> Luettu 18.5.2016

Kuvaluettelo

Luku 2

1. Ittenin väriympyrä. Johannes Itten, 1989	12
2. Sävyjä	13
3. Vaaleus eli valööri	13
4. Värikylläisyys eli saturaatio	13
5. Vinoneliö näkyy tämän hahmon muodossa	15

Luku 3

6. Punaisia hahmoja	20
7. Sinisiä hahmoja	22
8. Keltaisia hahmoja	24
9. Vihreitä hahmoja	26
10. Ruskeita hahmoja	28
11. Harmaita hahmoja	30
12. Mustia hahmoja	32
13. Valkoisia hahmoja	34

Luku 4

14. Neliönmuotoisia hahmoja	38
15. Suorakulmion muotoisia hahmoja	40
16. Kannallaan seisovan kolmion muotoisia hahmoja	42
17. Kärjellään seisovan kolmion muotoisia hahmoja	44
18. Vinoneliön muotoisia hahmoja	46
19. Pyöreitä hahmoja	48

Luku 5

20. Päähenkilö	52
21. Antagonisti	52
22. Neuvonantaja	52
23. Velho	52
24. Parantaja	52
25. Tavallinen harmiton sivuhahmo	52

Kaaviot

1. Eri värien sijoittuminen akselille hyväntahtoinen – pahantahtoinen	53
2. Eri muotojen sijoittuminen akselille hyväntahtoinen – pahantahtoinen	53

LIITE 1

Kuvankaappaus haastattelulomakkeesta



Millainen tämän hahmon luonne mielestäsi on?

Millaisessa roolissa hän saattaisi olla pelissä?

Minkä tyyppisessä pelissä kuvittelisit tämän hahmon esiintyvän?

